

DEPARTAMENTO DE DIBUJO.

1. PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL DEPARTAMENTO-

- **Componentes y Materias que imparten.**
- **Acuerdos comunes para el departamento .**
- **Aspectos metodológicos.**
- **Elementos Transversales.**
- **Actividades complementarias y extraescolares.**
- **Otros que se decidan.**

2.METODOLOGÍA DIDÁCTICA.

3.PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

4.MEDIDAS DE APOYO/REFUERZO EDUCATIVO.

5.SEGUIMIENTO Y SISTEMA DE RECUPERACIÓN DE PENDIENTES.

6.GARANTÍAS PARA UNA EVALUACIÓN OBJETIVA.

7.EVALUACIÓN DE LA PRACTICA DOCENTE.

8.ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

9.ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

10.TRATAMIENTO DE LA TRANSVERSALIDAD.

1. PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL DEPARTAMENTO.

Componentes y materias que imparten.

Jefe del Departamento.

Fernando Vázquez Mourelo.

Docentes.

Joselyn Fajardo López

Javier Maldonado Montoya.

Juan Azpilicueta

Marta Martínez.

Alfonso Muguruza.

Fernando Vázquez Mourelo.
AES 4º ESO
DIBUJO ARTÍSTICO II A 2ºBACH
FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS 2ºBACH

Joselyn Fajardo .
Dibujo técnico I BACH
EPV 1º ESO.
EPV 2º ESO.

Javier Maldonado Montoya.
DIBUJO ARTÍSTICO.1º .BACH ARTES.

Juan Azpilicueta
EPV 1º ESO
EPV 2º ESO
EX ARTÍSTICA 4º ESO
VOLUMEN 1º BACH

Marta Martínez
CAV 1º BACH
VOLUMEN.1º BACH.

DISEÑO2º.BACH
Alfonso Mugarza.
Proyectos Artísticos 1º BACH.
Dibujo Artístico 1º BACH.
Técnicas Graficas 2º BACH.

Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos. Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación basada en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia. Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada. Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la prácticas del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Acuerdos comunes para el departamento.

Aspectos metodológicos.

Se promoverá el uso de un vocabulario técnico, aconsejando en las tareas de estudio la elaboración de un vocabulario básico de la materia.

Se establecerá una variada oferta de actividades interdisciplinares, sobre las cuales tendrá el alumno una mayor autonomía a medida que avance el

curso, con el fin de permitirles demostrar sus capacidades en más de un aspecto. Cultura emprendedora. Realizar demostraciones prácticas, por parte del profesor, previas al inicio de una actividad.

Hacer al alumno consciente del valor de su trabajo más allá del objetivo propuesto y que sea capaz de reconocer su trabajo el signo de su manera de ser, pensar y ver. Que el dibujo sea para el alumno un medio de conocimiento y proyección personal y no un sinónimo de habilidad natural.

Las medidas que este departamento se plantea para intentar resolver estos problemas de partida son siguientes:

1. **Complementar** las exposiciones teóricas con referencias históricas tanto visuales como narrativas.
2. **Realizar** trabajos individuales y de grupo orientados hacia la investigación y la revisión bibliográfica. Cultura emprendedora.
3. **Corregir** faltas de expresión tanto oral como escrita, procurar una selección de textos básicos para la materia y realizar trabajos plásticos relacionados con textos y con el libro (ilustración, teatro, espacios escénicos).
4. **Realizar** salidas para dibujar tanto al espacio urbano como al entorno natural.
5. **Utilizar** otros medios de información gráfica y visual a través de un tablón para prensa, vídeos, trabajos de cursos anteriores, recomendaciones de programas de radio y televisión, y visitas a exposiciones, teatros, museos, etc.
6. Los refuerzos educativos no generales se irán aplicando de forma particular estudiando las causas que justifiquen tal refuerzo y aparecerán tanto en las actas del departamento como en la memoria final.

Elementos competenciales

- Comprensión lectora.
- Expresión oral y escrita.
- Comunicación audiovisual y TIC.
- Educación emocional y valores.
- Fomento de la creatividad y del espíritu científico.
- Educación para la salud (incluida la sexual).

EL Departamento de Dibujo, sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las materias de cada etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, la educación emocional y en valores, el fomento de la creatividad que es inherente a nuestras disciplinas, y la educación para la salud, se trabajarán en todas las materias a través de las propuestas, los ejemplos y referentes

FOMENTO DE LA LECTURA

<p>CONTENIDOS Y ACTIVIDADES QUE DESARROLLAN LA COMPRENSIÓN LECTORA, LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA</p>	
<p>En todas las unidades didácticas. Seleccionar textos de lectura relativos a las unidades didácticas que se estudian. Lecturas en el aula, hasta cumplimentar una hora semanal Elaboración de un diccionario con la terminología de la materia.</p>	<p>COMPRENSIÓN LECTORA En general, persigue dotar a los alumnos de las destrezas necesarias para utilizar la lectura como una herramienta ,para acceder al aprendizaje y al conocimiento.</p>
<p>Ejercicios de aula- Lectura comprensiva del enunciado de los problemas, para poder resolverlos</p>	
<p>Actividades. En el proceso creativo de las actividades, el motivo de inspiración puede encontrarse a través de la lectura de textos de literatura juvenil. En actividades de lectura e interpretación de la imagen, concretamente en las imágenes de prensa es necesario leer la noticia para valorar la imagen.</p>	
<p>Interpretar un corto o secuencia de una película Desarrollo por escrito del análisis de la película según las bases de la actividad. En el debate sobre la película, para describir las conclusiones sobre el análisis y expresar opiniones.</p>	<p>EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA Contribuir en la adquisición de las herramientas necesarias para el desempeño académico. Mejorar la expresión oral y escrita.</p>
<p>Pruebas orales y escritas. En las que el alumno responde sobre cuestiones relacionadas con los contenidos de la asignatura.</p>	
<p>Actividades de aula de aula. Explicar por escrito/y oralmente de los ejercicios y construcciones,e imágenes.</p>	

Este elemento competencial se desarrolla en clase, utilizando TIC para impartir la asignatura. Por medio de las actividades en las que el alumno tenga que recurrir a las nuevas

tecnologías para realizarlas. A través de los ejercicios, utilizando los programas informáticos. También en la lectura e interpretación de la imagen, adquiriendo una actitud crítica ante los medios de comunicación.

El departamento procurara promover y propiciar el uso y la adecuada alfabetización digital del alumnado a través de las propuestas practicas,la difusión de la herramientas y con el ejemplo de obras y autores que pertenezcan al entorno digital.

Educación emocional y valores

En todas las materias de este departamento, en los cursos de Secundaria y Bachillerato se fomentarán el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social. El aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombre y mujeres por igual, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia. La prevención de la violencia de género, de la violencia contra las personas con discapacidad, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia, incluido el Holocausto judío como hecho histórico.

Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación. Se incorporarán elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.

.Actividades complementarias y extraescolares.

Las actividades extraescolares que se proponen están condicionadas por las circunstancias que surjan a lo largo del curso o en las fechas programadas para su realización. Problemas como la falta de presupuesto, concesión del proyecto o dificultades en la viabilidad de la actividad pueden conllevar la anulación de alguna de ellas.

Museo del Prado.	Diciembre	Fundamentos .2º Bachillerato
Reina Sofía.	Diciembre	Fundamentos .2º Bachillerato
Filmoteca Nacional	Todo el curso	Cultura Audiovisual 1º Bachillerato
Visita a Mediaset	2º trimestre.	Cultura Audiovisual 1º Bachillerato
Visita Guggenheim/ Fundación Chillida	2º trimestre.	Volumen 1º Bachillerato
Colecciones Reales	2º Trimestre	Dibujo Técnico 1º Bachillerato

- Vivir la experiencia de contemplar el Arte en uno de los Museos más importantes del mundo.
- Descubrir sensaciones y emociones vinculadas al disfrute del Arte.
- Entender el Hecho Artístico como documento testimonial de una época y una cultura. ▪ Conocer y aprender a valorar el Patrimonio Artístico y cultural. Comprender la necesidad de su conservación y promoción.
- Contribuir al desarrollo de la sensibilidad artística y el criterio estético como fuente de formación y enriquecimiento cultural.
- Entender las obras de arte como manifestación de la creatividad humana.
- Participar en los núcleos de la creación y comercialización de la tecnológica audiovisual . ▪ Desarrollar habilidades y capacidades diversas: creatividad e imaginación, capacidad de observación, de comprensión, de análisis y capacidad crítica.

Recursos

Espacios y aulas.

El departamento de Artes dispone de aulas de referencia y talleres de especialidad ;Esto permite al profesorado adaptar el espacio de trabajo a las exigencias de las actividades que propone a los alumnos. Las aulas tienen en su mayoría un ordenador y cañón de proyección. Estos medios son utilizados en todas las materias. Con el uso de estos medios, el profesorado dirige el trabajo de los alumnos en el aula.

Materiales obligatorios para el alumno,

La precisión en la construcción ,análisis e interpretación de las imágenes está condicionada más por los instrumentos y recursos de apoyo que se utilizan que por la propia destreza del alumnado. La calidad y el estado de uso en el que se encuentran los materiales son determinantes en la ejecución rápida y precisa de las tareas.

Los materiales son específicos de cada materia y su relación figura en las programaciones didácticas de cada materia.

Los alumnos del departamento de Artes Plásticas deben utilizar numerosas técnicas y materiales: ceras, temperas, acuarelas, etc. En las actividades de creación, el alumno manejará las técnicas con libertad y consciencia, en función de, las tareas programadas y de sus ideas pero como departamento debemos tener en cuenta sus presupuesto, es por esto que las técnicas digitales cada vez tienen más presencia en los trabajos de los alumnos.

Materiales para el profesor

Entre el material didáctico utilizado por el profesor, la informática adquiere un papel preponderante en el proceso de enseñanza, utilizando los recursos recomendados, y autorizados por la Consejería de Educación (aulas virtuales, repositorio de recursos, classroom, y salvaguardando siempre la privacidad de la información y del alumnado. .

.Los recursos Online que se utilizan exigen un orden en la estructura de archivos informáticos para que el profesor pueda manejar toda la información que se genera durante el curso. En este sentido, es muy útil un gestor de correo electrónico, capaz de ordenar por cursos todos los ejercicios que envían los alumnos y poder filtrar correos maliciosos.

- El control de notas de ejercicios, actividades y exámenes se realiza utilizando programas informáticos de base de datos y hoja de cálculo. Estos medios ofrecen grandes posibilidades en el seguimiento y análisis de la evolución de cada alumno. La marcha del curso se controla con agendas y calendarios que se integran en el gestor de correos: lo que se da en cada clase, eventos, entregas de ejercicios y actividades, exámenes, etc.

- El material didáctico es fundamental en clase y su preparación es una tarea constante. En la web se encuentra todo tipo de recurso, que después son adaptados al aula. Se crean presentaciones, vídeos, tutoriales para ejercicios Online, archivos pdf, etc. Para esto se utiliza software muy diverso: programas de dibujo, de ilustración, de creación de presentaciones, de edición pdf, de captura de pantalla, de retoque fotográfico, de edición de vídeo, etc. Para todas estas tareas existe en la red software gratuito.

- De los trabajos que hacen los alumnos en cada actividad, se eligen los más representativos desde un punto de vista didáctico, se reproducen digitalmente para que los alumnos puedan conservar sus creaciones y se guardan en formatos digitales, para que formen parte de un archivo de imágenes y actividades creadas por ellos. Esto se utiliza para formar a otros alumnos futuros que pueden conocer las soluciones que otros dieron a los problemas que a ellos se les plantean. Estas imágenes proyectadas en clase desempeñan un papel muy enriquecedor desde una perspectiva didáctica y ejercen gran motivación en los procesos creativos.

Plan de trabajo en el Departamento.

Las reuniones de departamento se celebrarán todos los martes a 4^{aa} hora, en el Departamento de Dibujo. El trabajo del departamento se centrará en:

- Analizar la programación durante la marcha del curso, contenidos, secuencias didácticas, criterios de evaluación y calificación, etc.
- Evaluar la aplicación del programa, con el fin de llevar a cabo las modificaciones oportunas para el curso siguiente.

- Seguir el proceso de enseñanza a través del análisis de resultado y de la evaluación de la actividad docente. Es tarea del departamento crear todos los documentos que sean necesarios para llevar a cabo estas actividades.
- Ejecutar los procesos diseñados para la recuperación de asignaturas pendientes. Primeras reuniones con los alumnos, calendario, propuesta y desarrollo de actividades, evaluación y valoración de los resultados que se obtengan.
- Desarrollar las adaptaciones curriculares que desde el Departamento de Orientación se nos puedan plantear. Coordinarse con este departamento y con Jefatura de Estudios.
- Estudiar la coordinación con otros departamentos en materia de actividades extraescolares.
- Valoración mensual de los temas que se traten en las CCP
- Valoración de los recursos didácticos y materiales.

Procedimiento de análisis de resultados y frecuencia.

Al término de cada evaluación se realizará un análisis de resultados en las asignaturas de Educación Plástica y Dibujo técnico.

El estudio partirá de las estadísticas que se generen. Se contrastarán los resultados entre cursos y años anteriores para determinar la situación académica. Se recogerá la opinión del alumnado por medio de sesiones tutoriales en el aula y encuestas con el fin de comprender los resultados y determinar las causas subyacentes. En estas encuestas se manejarán los siguientes criterios:

- Comportamiento del grupo en relación con el profesorado.
- Relación individual de respeto y entendimiento con el profesor.
- Seguimiento de la clase: explicación, se preguntan las dudas en el momento adecuado ¿Se hace el trabajo de clase, en el cuaderno, cuando el profesorado lo indica?
- Sobre la organización de la asignatura: el alumno sabe lo que hay que hacer en cada momento en clase, cómo tiene que presentar las tareas, entiende las correcciones que se le hacen, respeta las fechas de entrega de trabajos.
- El alumno conoce o no los criterios de calificación que el profesor le ha explicado.
- Tiempo de dedicación a la asignatura.



La evaluación, de la programación didáctica, **que seguirá el modelo propuesto por la CCP, se realizará al final de cada trimestre**, dentro de la reunión del departamento y se recogerán en las actas y en la memoria final anual. La evaluación se centrará en:

- Análisis de los resultados y de los procesos e instrumentos de evaluación.
- Adecuación de los objetivos al nivel competencial inicial básico y específico de la materia.
- Desarrollo de los contenidos. Alcance.
- Idoneidad de la secuenciación y temporalización.
- Utilidad de los recursos y materiales didácticos.
- Revisión general de la metodología.
- Consecuencias de la aplicación de las medidas de atención a la diversidad.
- Evaluación de las actividades extraescolares y complementarias.

Procedimiento para el proceso de reclamaciones.

Los alumnos podrán solicitar de los profesores cuantas aclaraciones consideren precisas acerca de las valoraciones que se realicen sobre el proceso de aprendizaje, así como sobre las calificaciones parciales o finales.

En el caso de que un alumno o representante legal de este solicite una reclamación como establece la normativa vigente, este departamento realizará la revisión de calificación según el siguiente procedimiento:

- Reunión de los miembros del departamento con el único punto de valorar la reclamación.
- Análisis de las pruebas que han servido para obtener la calificación. Se comprobará que los ejercicios o cuestiones que se han utilizado para evaluar se ajustan a los contenidos .
- Se realizará una nueva valoración de los ejercicios o pruebas por parte de los dos profesores del departamento.
- Se elaborará un informe en el que se justificará el mantenimiento de la nota o su modificación.

Procedimiento de comprobación de la adecuación de la programación a los resultados obtenidos

Para valorar el ajuste entre la programación y los resultados obtenidos se utilizarán los siguientes criterios:

- Realizar un análisis de los contenidos que se han impartido en de cada asignatura, señalando las dificultades o problemas que se hayan tenido y las modificaciones realizadas en la distribución temporal.
- Valorar la metodología didáctica programada.
- Señalar si se han tenido en cuenta los conocimientos y aprendizajes básicos necesarios para aprobar la materia.
- Valorar la aplicación de los procedimientos de evaluación programados y criterios de calificación.
- Describir las medidas de atención a la diversidad que se hayan adoptado.
- Analizar el proceso de recuperación de las materias

pendientes.

- Describir las medidas de refuerzo educativo dirigidas a los alumnos con dificultades de aprendizaje.
- Analizar las medidas para estimular el interés y el hábito de la lectura y la capacidad de expresarse correctamente.
- Valoración de los materiales y recursos didácticos.
- Valoración de las actividades extraescolares.

Procedimiento de comprobación del proceso de evaluación de la actividad docente.

Mediante una encuesta anónima que se le pasa a los alumnos al final de cada trimestre. Ítems de evaluación:

- Explicaciones del profesor.
- Recursos que se utilizan en el aula.
- Clima del aula.
- Relación con el profesor.
- Tiempo dedicado a las clases teóricas.
- Diseño de actividades, utilidad y relación con los temas.
- Secuenciación.
- Valoración de la utilidad y dificultad de las pruebas y actividades.
- Valoración de la evaluación y de los resultados .Valoración del trabajo en conjunto, del profesor.

Evaluación de la práctica docente.

Antes de ponernos delante de los alumnos tomamos decisiones respecto de cada uno de los apartados que debe tener una programación de aula: los objetivos didácticos de las áreas, que vamos a trabajar, los contenidos, las actividades que consideramos más adecuadas para conseguir los objetivos propuestos, las estrategias y los recursos -suficientes y variados- que resulten más congruentes con los objetivos y con la realidad concreta de los alumnos a quienes van dirigidos. Es imprescindible, concretar los criterios, procedimientos, instrumentos y técnicas de evaluación, mediante los que vamos a comprobar que los alumnos realmente van aprendiendo a la vez que desarrollan las habilidades y capacidades correspondientes a su etapa educativa.

Por este motivo, prever las condiciones de tiempo y de espacio para garantizar que los alumnos logren aprendizajes relevantes de forma eficaz, se hace necesario.

En la preparación de las clases, se deben tener muy presentes, los Objetivos Generales de la etapa, especialmente cuando seleccionamos los objetivos didácticos, siempre tomando como referencia el Proyecto Curricular y/o la programación didáctica del área en cuestión.

Procedimiento de comprobación del proceso de evaluación de la actividad docente.

Mediante una encuesta anónima que se le pasa a los alumnos al final de cada trimestre. Ítems de evaluación:

- Explicaciones del profesor.
- Recursos que se utilizan en el aula.
- Clima del aula.
- Relación con el profesor.
- Tiempo dedicado a las clases teóricas.
- Diseño de actividades, utilidad y relación con los temas.
- Secuenciación.
- Valoración de la utilidad y dificultad de las pruebas y actividades.
- Valoración de la evaluación y de los resultados .Valoración del trabajo en conjunto, del profesor.
- Valoración de las actividades extraescolares y complementarias.

FASE I. PREPARACIÓN.

INDICADORES	VALORACIÓN	OBSERVACIONES/ PROPUESTAS DE MEJORA
1.- Realizo la programación de mi actividad educativa teniendo como referencia el Proyecto Curricular de Etapa y, en su caso, la programación de área; instrumentos de planificación que conozco y utilizo.		
2.- Formulo los objetivos didácticos de forma que expresan claramente las		

habilidades que mis alumnos y alumnas deben conseguir como reflejo y manifestación de la intervención educativa		
3.- Selecciono y secuencio los contenidos (conocimientos, procedimientos y actitudes) de mi programación de aula con una distribución y una progresión adecuada a las características de cada grupo de alumnos.		
4.- Adopto estrategias y programo actividades en función de los objetivos didácticos, en función de los distintos tipos de contenidos y en función de las características de los alumnos.		

5.- Planifico las clases de modo flexible, preparando actividades y recursos (personales, materiales, de tiempo, de espacio, de agrupamientos...) ajustados al Proyecto Curricular de Etapa, a la programación didáctica en el caso de secundaria y, sobre todo, ajustado siempre, lo más posible a las necesidades e intereses de los alumnos.		
6.- Establezco, de modo explícito, los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y autoevaluación que permiten hacer el seguimiento del progreso de los alumnos y comprobar el grado en que alcanzan los aprendizajes.		
7.- Planifico mi actividad educativa de		

forma coordinada con el resto del profesorado (ya sea por nivel, ciclo, departamentos, equipos educativos y profesores de apoyos).		
--	--	--

Planificar, programar, el método, la evaluación, la atención a la diversidad, los recursos materiales, etc., todo el quehacer educativo, se concreta en un tiempo y en un espacio.

Para el análisis de la realización de las clases se tendrán en cuenta 4 aspectos:

- 1) La motivación para el aprendizaje: acciones concretas que invitan al alumno a aprender.
- 2) La organización del momento de enseñanza: dar estructura y cohesión a las diferentes secuencias del proceso de enseñanza y de aprendizaje de los alumnos.
- 3) La orientación del trabajo de los alumnos: ayuda y colaboración que se efectúa para que los alumnos logren con éxito los aprendizajes previstos.
- 4) El seguimiento del proceso de aprendizaje; acciones de comprobación y mejora del proceso de aprendizaje (ampliación, recuperación, refuerzo...) Estos cuatro aspectos están teóricamente diferenciados aunque se entrecruzan en la práctica.

FASE II. REALIZACIÓN.

INDICADORES	VALORACIÓN	OBSERVACIONES/ PROPUESTA MEJORA	DE
Motivación inicial de los alumnos:			
1.- Presento y propongo un plan de trabajo, explicando su finalidad, antes de cada unidad.			
2.- Planteo situaciones introductorias previas al tema que se va a tratar (trabajos, diálogos, lecturas...)			
Motivación a lo largo de todo el proceso			
3.- Mantengo el interés del alumnado partiendo de sus experiencias, con un lenguaje claro y adaptado...			
4.- Comunico la finalidad de los aprendizajes, su importancia, funcionalidad, aplicación real...			
5.- Doy información de los progresos conseguidos así como de las dificultades encontradas			
Presentación de los contenidos (conceptos, procedimientos y actitudes)			
6.- Relaciono los contenidos y actividades con los intereses y conocimientos previos de mis alumnos.			

7.- Estructuro y organizo los contenidos dando una visión general de cada tema (mapas conceptuales, esquemas, qué tienen que aprender, qué es importante, ...)		
8.- Facilito la adquisición de nuevos contenidos a través de los pasos necesarios, intercalando preguntas aclaratorias, sintetizando, ejemplificando, ...		
Actividades en el aula		
9.- Planteo actividades que aseguran la adquisición de los objetivos didácticos previstos y las habilidades y técnicas instrumentales básicas.		
10.- Propongo a mis alumnos actividades variadas (de diagnóstico, de introducción, de motivación, de desarrollo, de síntesis,		

de consolidación, de recuperación, de ampliación y de evaluación).		
11.- En las actividades que propongo existe equilibrio entre las actividades individuales y trabajos en grupo.		
Recursos y organización del aula		
12.- Distribuyo el tiempo adecuadamente: (breve tiempo de exposición y el resto del mismo para las actividades que los alumnos realizan en la clase).		
13.- Adopto distintos agrupamientos en función del momento, de la tarea a realizar, de los recursos a utilizar... etc., controlando siempre que el adecuado clima de trabajo.		
14.- Utilizo recursos didácticos variados (audiovisuales, informáticos, técnicas de aprender a aprender...), tanto para la presentación de los contenidos como para la práctica de los alumnos, favoreciendo el uso autónomo por parte de los mismos.		
Tareas de los alumnos:		
15.- Compruebo, de diferentes modos, que los alumnos han comprendido la		

tarea que tienen que realizar: haciendo preguntas, haciendo que verbalicen el proceso,...		
16.- Facilito estrategias de aprendizaje: cómo solicitar ayuda, cómo buscar fuentes de información, pasos para resolver cuestiones, problemas, doy ánimos y me aseguro la participación de todos....		
17.- Controlo frecuentemente el trabajo de los alumnos: explicaciones adicionales, dando pistas, feedback,...		
Clima del aula		
18.- Las relaciones que establezco con mis alumnos dentro del aula y las que éstos establecen entre sí son correctas, fluidas y desde unas perspectivas no discriminatorias.		
19.- Favorezco la elaboración de normas de convivencia con la aportación de todos y reacciono de forma ecuánime ante		

situaciones conflictivas.		
20.-Fomento el respeto y la colaboración entre los alumnos y acepto sus sugerencias y aportaciones, tanto para la organización de las clases como para las actividades de aprendizaje.		
21.- Proporciono situaciones que facilitan a los alumnos el desarrollo de la afectividad como parte de su Educación Integral.		
Seguimiento/ control del proceso de enseñanza aprendizaje:		
22.- Reviso y corrijo frecuentemente los contenidos, actividades propuestas - dentro y fuera del aula, adecuación de los tiempos, agrupamientos y materiales utilizados.		
23.- Proporciono información al alumno sobre la ejecución de las tareas y cómo puede mejorarlas y, favorezco procesos de autoevaluación y coevaluación.		
24.- En caso de objetivos insuficientemente alcanzados propongo nuevas actividades que faciliten su adquisición.		

25.- En caso de objetivos suficientemente alcanzados, en corto espacio de tiempo, propongo nuevas actividades que faciliten un mayor grado de adquisición.		
Diversidad		
26.- Tengo en cuenta el nivel de habilidades de los alumnos, sus ritmos de aprendizajes, las posibilidades de atención, etc., y en función de ellos, adapto los distintos momentos del proceso de enseñanza- aprendizaje (motivación, contenidos, actividades, ...).		
27.- Me coordino con otros profesionales (profesores de apoyo, Equipos de Orientación Educativa y Psicopedagógica, Departamentos de Orientación), para modificar y/o adaptar contenidos, actividades, metodología, recursos...a los diferentes ritmos y posibilidades de aprendizaje.		

La evaluación debe aplicarse tanto al aprendizaje de los alumnos como a la revisión de la propia práctica docente. Es un proceso continuo que nos permite recoger sistemáticamente información relevante, con objeto de reajustar la intervención educativa de acuerdo con los aprendizajes reales del alumnado.

Mejorar el proceso de aprendizaje de cada alumno, el funcionamiento del grupo clase y nuestra propia práctica, son el principal objetivo. A partir del Proyecto Curricular, en el momento de la preparación de las clases, se concretarán: - los criterios de evaluación.

- los procedimientos.
- Los tiempos más adecuados para realizarla y para asegurar la necesaria información tanto a los propios alumnos como a las familias y al resto del equipo educativo.

A lo largo del proceso debemos ajustarnos, lo más posible, a la aplicación real de estas previsiones.

FASE III. EVALUACIÓN.

INDICADORES	VALORACIÓN	OBSERVACIONES/ PROPUESTAS DE MEJORA
1.- Tengo en cuenta el procedimiento general, que concreto en mi programación de aula, para la evaluación de los aprendizajes de acuerdo con el Proyecto Curricular y,		

en E. Secundaria, con la programación de área.		
2.- Aplico criterios de evaluación y en el caso de Ed. Secundaria criterios de calificación (ponderación del valor de trabajos, de las pruebas, tareas de clase...) en cada uno de los temas de acuerdo con el Proyecto Curricular y, en su caso, las programaciones de áreas...		
3.- Realizo una evaluación inicial a principio de curso, para ajustar la programación, en la que tengo en cuenta el		

informe final del tutor anterior, el de otros profesores, el del Equipo de Orientación Educativa y Psicopedagógica y/o Departamento de Orientación.		
4.- Contemplo otros momentos de evaluación inicial: a comienzos de un tema, de Unidad Didáctica, de nuevos bloques de contenido...		
5.- Utilizo suficientes criterios de evaluación que atiendan de manera equilibrada la evaluación de los diferentes contenidos (conceptuales, procedimentales, actitudinales).		
6.- Utilizo sistemáticamente procedimientos e instrumentos variados de recogida de información (registro de observaciones, carpeta del alumno, ficha de seguimiento, diario de clase, tablón de anuncio,...)		
7.- Corrijo y explico -habitual		

y sistemáticamente- los trabajos y actividades de los alumnos y, doy pautas para la mejora de sus aprendizajes.		
8.- Uso estrategias y procedimientos de autoevaluación y coevaluación en grupo que favorezcan la participación de los alumnos en la evaluación.		
9.- Utilizo diferentes técnicas de evaluación en función de la diversidad de alumnos/as, de las diferentes áreas, de los temas, de los contenidos...		
10.- Utilizo diferentes medios para informar a padres,		

profesores y alumnos (sesiones de evaluación, boletín de información, reuniones colectiva, entrevistas individuales, asambleas de clase...) de los resultados de la evaluación.		
---	--	--

Actividades de seguimiento del alumnado pendiente y repetidor

El departamento tiene previsto desarrollar actividades entorno a tres ejes.

A. Actividades de recuperación

El alumnado que tiene la materia pendiente:

1. Pruebas específicas cada trimestre supervisadas por el equipo docente del departamento y coordinadas y dirigidas por el jefe del departamento

2. Contacto permanente y repositorio de materiales a través del classroom de pendientes.
3. Reuniones informativas y tutorías a principio del curso.
4. Sesión específica y análisis de resultados ,progresos y toma de medidas en Reunión de departamento previa a las sesiones de evaluación de cada etapa.
5. riesgo de no superar la materia o con dificultades para ello.

B. Actividades de refuerzo

El alumnado con riesgo de no superar o avanzar en la materia ,bien por que repiten habiéndola suspendido o bien porque no pueden progresar mas rápidamente y presentan sesgos de abandono.

C. Actividades de implementación

El alumnado que puede avanzar en sus conocimientos y aprendizajes y que presentan sesgos de altas capacidades

En caso de resultado negativo en la evaluación y calificaciones de estos alumnos,tendrán que realizar una prueba , tendrán que realizar la prueba de recuperación final global al final de curso.

Podrán resolver dudas y ser guiados en su estudio por los profesores responsables de su seguimiento profesor a través de la plataforma classroom.

El alumno tiene derecho y obligación de realizar la prueba de evaluación final.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Queda a criterio del profesor, consensuado con el departamento, la opción de calificar al alumno con exámenes y trabajos de clase o sólo con los trabajos de clase.

Los trabajos de clase y las pruebas o exámenes de evaluación se calificarán sobre 10 puntos, considerándose aprobado si la valoración global de los trabajos y pruebas es de 5 puntos o más.

En cada materia se establecerá el procedimiento evaluador, la herramienta y cálculo de calificación, el peso competencial de cada calificación y los promedios porcentuales.

MEDIDAS DE APOYO Y /O REFUERZO ACADÉMICO A LO LARGO DEL CURSO ACADÉMICO.

En el aula existe una diversidad respecto a capacidades, motivación e intereses de los alumnos. Es necesario dar respuesta didáctica a esta pluralidad por medio de la adaptación en el nivel de los contenidos, en los planteamientos didácticos y en el uso de materiales. La adaptación de contenidos se elaborará a partir de la identificación de los conocimientos y aprendizajes básicos necesarios para superar la asignatura. Asegurará un nivel mínimo para todos los alumnos al final del curso, prestando oportunidades para recuperar lo no adquirido en su momento, según el proceso de recuperación establecido en cada curso. La didáctica seguirá las pautas generales de la metodología, trabajando en el aula con actividades muy flexibles, que permitan progresar a todos, cada cual desde sus posibilidades. En general, las actividades deben ser accesibles a todos los alumnos del mismo curso, al margen del nivel que posea cada uno. Intentarán suscitar el deseo de demostrar sus capacidades, para abrir un camino hacia el esfuerzo y la superación personal. Se diseñarán con diferentes niveles de dificultad. El primer nivel será básico y con él se podrán superar los objetivos de la actividad. Después, los alumnos podrán progresar y desarrollar sus capacidades subiendo a niveles superiores de la actividad. En el uso de los materiales, se facilitará el acceso del alumnado a los materiales didácticos de que se disponga en el departamento y aquellos de otros

departamentos que pudieran ser complementarios. En la selección y adquisición de los materiales por parte del departamento habrá de tenerse en cuenta la especificidad de su uso atendiendo a las necesidades educativas para las que se destinan: perfil de alumno y carácter del grupo destinatario.

Si un alumno o alumna, por motivos diversos, requiere una atención individualizada para proseguir sin dificultades el proceso de aprendizaje en la materia, de acuerdo con el equipo educativo, la orientadora y el tutor, a partir del momento en el que estén identificadas y analizadas las necesidades específicas de alumnos en concreto, se realizaría una adaptación curricular.

Desde esta asignatura se dará respuesta a las dificultades que el alumno presente con un plan de trabajo individualizado, coordinado con el tutor y con el Departamento de Orientación y también, si fuera necesario, se contará con la colaboración de las familias.

Adaptaciones curriculares no significativas

Se llevará a cabo un plan de trabajo individualizado que contemple las competencias que el alumno debe alcanzar en esta área, y se incluirían actividades individuales y cooperativas así como los materiales necesarios para el trabajo. Para evaluar a estos posibles alumnos se tendrán en cuenta principalmente los siguientes aspectos: la actitud e interés ante la asignatura, el esfuerzo y trabajo realizado, la colaboración en el desarrollo de la clase con una actitud positiva, la entrega de trabajos en el tiempo establecido, la entrega de todos los trabajos programados, la asistencia a clase de una manera regular, aportando los materiales indicados, el respeto hacia los materiales del aula y el trabajo de los demás compañeros, se exigirá el cumplimiento de los contenidos mínimos de la programación.

Adaptaciones curriculares significativas

Se dirigirán las acciones productivas de los alumnos de una manera constante e integrada hacia el desarrollo de una percepción visual sistematizada. Se potenciará un esquema de aprendizaje que parta de lo inmediato a lo abstracto, de lo simple a lo complejo, de lo general a lo particular. Se procurará avanzar en el conocimiento de sí mismos a través de la

valoración positiva de las peculiaridades de sus actividades que estén condicionadas por sus limitaciones específicas. Se contribuirá a la identificación con el grupo de referencia y el entorno, por medio de la menor diferenciación posible de sus actividades con las del resto del alumnado. Se impulsará su potencial comunicativo y expresivo, como motor de aprendizaje del resto del grupo-clase.

El Aula virtual se utilizará para distribuir y recoger ejercicios, apuntes, imágenes y vídeos entre el alumnado. Los alumnos podrán entregar los ejercicios y actividades a través de la Google classroom y el correo electrónico.

LIBRO DE TEXTO

En todos los cursos, sin libro de texto.

El trabajo diario en el aula requiere la utilización de estos materiales obligatorios, por lo que es preciso que el alumno acuda a clase con ellos.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN PARA LOS ALUMNOS QUE PIERDAN EL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA.

Los alumnos que pierdan el derecho a la evaluación continua (con independencia de que la pérdida se haya producido durante la 1ª, 2ª o 3ª evaluación), se presentarán a la prueba teórico-práctica llamada extraordinaria como se detalla a continuación. **Absentismo escolar:** El alumno que falte injustificadamente a clase podría perder el derecho a la evaluación continua, de darse tal circunstancia, el docente responsable informará, con antelación a aplicar la medida y por escrito, a la jefatura de estudios y a los tutores legales de su propósito para que se tomen las medidas que eviten su aplicación.

En caso de que el alumno no modifique su actitud, para superar la materia, sólo tendrá derecho a presentarse a la **prueba extraordinaria** sobre todos los contenidos del programa.

PROCEDIMIENTOS DE COMUNICACIÓN AL ALUMNADO Y FAMILIAS.

Se conformará un documento en el que se recogerán los objetivos, los contenidos, los criterios de evaluación, los criterios de calificación, así como los procedimientos de evaluación del aprendizaje y calificación.

El documento se pasará a la página web del departamento de dibujo o del centro para conocimiento de los interesados.

En todo caso, los alumnos serán conocedores de esta documentación a través del profesor de la asignatura.

Prueba extraordinaria.

La prueba extraordinaria se realizará al finalizar el curso académico, cuando el alumno no haya superado la asignatura por los procedimientos ordinarios contemplados en cada evaluación.

Si la media de las tres evaluaciones fuera inferior a 5 o no hubiera entregado los trabajos dentro del plazo ordinario, tendrá que realizar la prueba extraordinaria.

Garantías para una evaluación objetiva.

Debemos buscar elementos que permitan valorar la totalidad de los conocimientos, las aptitudes y el rendimiento del estudiante, independientemente de la manera de pensar o sentir del evaluador y el evaluado.

En la práctica diaria, es encontrar un balance adecuado entre un método que nos permite valorar de manera minuciosa el mayor número de elementos posible, sin entrar en el campo de la subjetividad. Esto es:22

- Comunicando al alumno, de forma concreta y sin ambigüedades, las

peculiaridades y características, de las actividades que vayan a realizar. - Informar de todas aquellas actitudes que puedan beneficiar la tarea diaria y aquellas que puedan poner en peligro la consecución de objetivos.

- Concienciarle de la importancia de unos criterios comunes, que deben de tomarse como válidos y generales para todo el grupo y de las condiciones de aplicación de los mismos en caso de excepción o situación imprevista.
- Proporcional al alumno herramientas de autoevaluación que les anticipe e nivel de consecución de objetivos, durante el trimestre y durante el curso. - Informar de los estándares y su conexión con los criterios de evaluación, mediante la publicación y acceso permanente a la programación de aula.

La evaluación debe aplicarse tanto al aprendizaje de los alumnos como a la revisión de la propia práctica docente. Es un proceso continuo que nos permite recoger sistemáticamente información relevante, con objeto de reajustar la intervención educativa de acuerdo con los aprendizajes reales del alumnado.

Mejorar el proceso de aprendizaje de cada alumno, el funcionamiento del grupo clase y nuestra propia práctica, son el principal objetivo. A partir del Proyecto Curricular, en el momento de la preparación de las clases, se concretarán: - los criterios de evaluación.

- los procedimientos.
- Los tiempos más adecuados para realizarla y para asegurar la necesaria información tanto a los propios alumnos como a las familias y al resto del equipo educativo.

A lo largo del proceso debemos ajustarnos, lo más posible, a la aplicación real de estas previsiones.

En la organización de los estudios de esta etapa, se prestará especial atención al alumnado que presente necesidades específicas de apoyo educativo. Las Administraciones educativas, establecen las condiciones de accesibilidad y diseño universal y los recursos de apoyo que favorecen el acceso al currículo del alumnado con necesidades educativas especiales.

La escolarización del alumnado con altas capacidades intelectuales se podrá flexibilizar, tomando como referencia los términos determinados en la normativa vigente.

En cualquier caso, las adaptaciones se realizarán buscando el máximo desarrollo posible de las competencias; la evaluación continua y la promoción tomarán como referente los elementos fijados en el currículo de bachillerato. Los alumnos con adaptaciones curriculares significativas deberán superar la evaluación final para poder obtener el título correspondiente.

Actividades complementarias.

En la medida de lo posible y siempre que el tiempo y el presupuesto lo permitan, se podrán, si los miembros del departamento tienen a bien que así sea, hacer las siguientes actividades:

- Estudio crítico de obras artísticas del entorno.
- Visitas a museos.
- Trabajos al aire libre.

- Visitas a exposiciones.
- Exposiciones de los trabajos realizados. Semana cultural.

Tratamiento de elementos transversales.

Se trabajará contra el uso de estereotipos masculino/femenino, que todavía persisten en nuestra sociedad y que el sistema debe contribuir a modificar. Las orientaciones del alumnado por parte del profesorado, irán dirigidas a superar las barreras sociales, favoreciendo el desarrollo personal y la adquisición de habilidades específicas, lo que no debe ser interpretado como una interferencia, sino como la ampliación de horizontes dándoles la mayor extensión posible. Las sugerencias irán dirigidas fundamentalmente a introducir las siguientes actuaciones:

- La valoración del papel de la mujer en la obra de arte en tanto que objetos y sujetos de la misma, y sus consecuencias sociales.

- Las aportaciones de hombres y mujeres, y su diferente valoración social.

- Fomentar la expresión de las emociones por medios no verbales será beneficioso sobre todo para chicos que normalmente se ven forzados a no manifestar sus sentimientos.

- Estimular la cooperación entre alumnas y alumnos, confrontándolos con sus propios estereotipos, que de forma inconsciente reflejan en sus trabajos - Prestar atención a la hora de evaluar para no resaltar la limpieza y el orden de los alumnos en sus trabajos en detrimento de otros aspectos que también deben ser potenciados. Asimismo, se debe valorar el sentido de la estética, la limpieza y el orden.

- Evitar la valoración sesgada en razón de los estereotipos de la naturaleza que sean. De igual forma debemos despertar en el alumno una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas actualmente a través de la publicidad y la utilidad en la misma de formas y contenidos que denotan una discriminación sexual, social o racial.

Mediante los trabajos en grupo, en caso de realizarse, desarrollaremos hábitos de comportamiento solidario así como actitudes de cooperación.

Poniendo como pretexto la celebración de días especialmente importantes, como el día mundial de la Paz, el de la Constitución, el de la Comunidad Autónoma, el de la mujer, etc. se podrán proponer actividades que versen sobre ellos para de esta forma concienciarlos y sensibilizarlos sobre dichos temas, colaborando con esto además con las tutorías y con otros departamentos.

Se podrá tratar en clase cualquier otro tema transversal que surja, aunque el currículo de la Asignatura no lo contemple de forma explícita.

Se intentará luchar por el respeto y valoración en los alumnos del hecho artístico, completamente devaluado en todas las capas de la, algunas veces, insensible y despreocupada sociedad, lo cual provoca que el hacer del artista, con, bastante frecuencia suela afrontarse de manera frívola e insustancial.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
CURSO 2023-2024

**EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y
AUDIOVISUAL. 1º ESO.**



<p>PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 1º ESO</p>

DATOS GENERALES

Centro: IES Conde de Orgaz

Etapas: Educación Secundaria Obligatoria

Materia: Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Curso: 1º ESO

Profesorado: Jocelyn Fajardo, Juan Azpilicueta

1.- INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia, la imagen y la palabra han constituido las principales formas de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que en la época actual la imagen ha cobrado gran protagonismo. Por ello, es necesario educar en la comprensión de la comunicación visual y audiovisual, para poder formar parte activa de la sociedad, adquiriendo estrategias para saber expresarse de forma creativa, con rigor técnico, consiguiendo el pleno desarrollo de las personas y un espíritu crítico ante sus propias creaciones y las de los demás.

La materia, debe posibilitar la formación artística para todos los alumnos, que les ayude a comprender mejor la realidad que les rodea y desde el conocimiento, aportar a esa realidad sus propias obras. En este sentido, es fundamental recurrir al patrimonio artístico, en toda su variedad de manifestaciones artísticas, como referente en la aplicación de conocimientos, en el disfrute estético y en la conservación de valores culturales.

El bloque de Dibujo Técnico introduce conocimientos geométricos y sistemas de representación, aplicando estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños utilizando el lenguaje universal específico. La representación geométrica lleva implícitas destrezas de rigor, precisión, limpieza y sistematización del método científico.

En el bloque de Lenguaje Audiovisual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se hace también especial hincapié en el uso de las Tecnologías aplicadas a la imagen. El pleno conocimiento de los lenguajes visuales y la elasticidad de la información visual. Se incide en las capacidades de creación del alumno, especialmente en el último curso de la etapa.

El bloque de Expresión Plástica profundiza en los elementos gráficos y expresivos de la imagen, experimenta con materiales y técnicas para el aprendizaje del proceso de creación. Se dota al alumnado de autonomía en la creación de obras personales, incidiendo en la planificación de los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.

1.1.- CONTEXTUALIZACIÓN DEL AULA

Esta materia optativa se divide en seis grupos con un total de 140 alumnos. La materia se imparte en inglés. Los grupos son mixtos entre sección y programa. En general, presentan buena disposición para trabajar en clase, pero tienen dificultades para finalizar los trabajos y presentarlos en la fecha establecida.

2.- COMPETENCIAS CLAVE

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

- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia digital
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana
- Competencia emprendedora.
- Competencia en conciencia y expresión culturales.

3.- COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y SU RELACIÓN CON LOS DESCRIPTORES

<i>Competencias específicas Anexos D 65/2022</i>	<i>Relación con los descriptores competencias clave. Art 1, Decreto 65/2022</i>
<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>CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.</p> <p>CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.</p> <p>CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.</p> <p>CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.</p> <p>CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.</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>CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.</p> <p>CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.</p> <p>CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y</p>

	<p>responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.</p> <p>CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.</p> <p>CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.</p> <p>CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.</p> <p>CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa</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>CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.</p> <p>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.</p> <p>CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes</p> <p>CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto</p> <p>CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia</p> <p>CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.</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>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento</p> <p>CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.</p> <p>CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente</p> <p>CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas</p> <p>CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.</p> <p>CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan</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>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.</p> <p>CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos</p> <p>CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas</p>
---	--

	<p>CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes</p> <p>CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.</p> <p>CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.</p> <p>CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento</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>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento. CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.</p> <p>CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas</p> <p>CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.</p> <p>CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa</p>

<p>7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlas y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.</p>	<p>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento. CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación,</p>
--	---

	<p>y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.</p> <p>STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual. CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético</p> <p>CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.</p> <p>CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.</p> <p>CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento</p>
<p>8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p>	<p>CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.</p> <p>STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.</p> <p>CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y</p>

	<p>responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas</p> <p>CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento</p> <p>CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender</p> <p>CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento</p>
--	--

4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN, CONTENIDOS, SITUACIONES DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS
<p>1.1. Buscar información para reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones plásticas más relevantes.</p> <p>1.2. Describir la función y finalidad de diferentes obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento, con interés y respeto</p> <p>1.3. Reproducir de forma guiada alguna obra de arte o de diseño introduciendo modificaciones que persigan modificar su función.</p> <p>1.4. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento.</p> <p>2.1. Describir, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales</p> <p>2.2. Explicar de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción</p> <p>3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.</p> <p>4.3. Diferenciar las distintas técnicas empleadas en la elaboración de distintas obras plásticas.</p> <p>4.6. Componer un banco de imágenes seleccionando entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales</p> <p>4.7. Describir una imagen distinguiendo los aspectos denotativos y connotativos de la misma.</p> <p>6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales</p> <p>8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad</p>	<p>Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</p> <p>– Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte: del paleolítico al renacimiento.</p> <p>– Manifestaciones culturales y artísticas más importantes a lo largo de la historia, del paleolítico al renacimiento: análisis de sus aspectos formales y de su relación con el contexto histórico.</p> <p>– Las formas geométricas en el arte y en el entorno.</p>
SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>- Crear un banco de imágenes a partir de una selección de obras identificativas de cada período artístico, e identificando función, técnica, formas geométricas, composición y nivel de iconicidad.</p> <p>- Fichas de análisis de distintas obras de arte en la que se analicen aspectos formales, denotativos, connotativos y su relación con el contexto. Las obras de arte se analizarán en clase y se presentarán realizadas con algún medio digital - Interpretar una obra de arte representativa en base a formas geométricas.</p> <p>- Cartel. Utilizar una obra de arte, interpretándola, para crear un cartel que patrocine un evento contemporáneo, incluyendo una breve explicación del motivo escogido y modificado y su intención.</p>	<p>Presentación digital</p> <p>Presentación digital</p> <p>Lámina</p> <p>Lámina</p>

Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS
<p>2.1. Describir, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales</p> <p>2.2. Explicar de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción</p> <p>2.3. Realizar de forma guiada composiciones básicas aplicando de forma gradual los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color</p> <p>2.4. Conocer las técnicas básicas para la creación de bocetos que permitan expresar ideas sencillas.</p> <p>2.5. Identificar y analizar los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos</p> <p>3.2. Conocer las principales técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas y aplicar técnicas básicas en la realización de composiciones de diferente índole, evitando la representación de estereotipos</p> <p>4.1. Observar y analizar de forma guiada los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos, buscando y analizando la información con interés y eficacia</p> <p>4.2 Identificar los elementos configuradores de la imagen</p> <p>4.3. Diferenciar las distintas técnicas empleadas en la elaboración de distintas obras plásticas.</p> <p>4.4. Experimentar con las diferentes técnicas analizando los resultados obtenidos en función de la intencionalidad perseguida</p> <p>4.6. Componer un banco de imágenes seleccionando entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales</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>5.2. Expresar sentimientos realizando composiciones que transmitan emociones básicas</p>	<p>Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <p>Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Posibilidades expresivas y comunicativas. - El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción. - Análisis de las imágenes: denotación y connotación. - Lectura objetiva y subjetiva de una imagen. <p>Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura</p> <p>La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.</p> <p>Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano.</p> <p>Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.</p> <p>El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios.</p>
<p>7.1. Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p> <p>8.2. Desarrollar proyectos de forma guiada con una intención comunicativa, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual</p>	
SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

<p>- Láminas interpretación de cuadros de las vanguardias con técnica puntillista, rayonista y collage. Material: rotuladores.</p> <p>- Elementos visuales imagen. Crear un muestrario de texturas gráficas creadas a partir del punto, sus efectos, distintos tipos de líneas y formas. Material: rotuladores.</p> <p>- Trabajo en grupo: collage interpretación de una obra de las vanguardias. Interpretación libre de un fragmento de la obra con texturas gráficas. Se unen los fragmentos para completar la obra. - Presentación oral acompañada de presentación digital en la que describan el cuadro original, su fragmento, cómo se ha interpretado y valoración del resultado.</p> <p>- Cuaderno de botánica. Se hará coincidir con los contenidos de la materia de biología. Trabajo en grupo en el que realicen dibujos esquemáticos, analíticos, miméticos y trabajen con las texturas. Creación posterior de una versión digital del cuaderno.</p> <p>- Círculo cromático para experimentar con las mezclas, valores del color, utilizando lápices y únicamente los tres colores primarios.</p> <p>- Simbología del color. Trabajo de investigación. Búsqueda en internet, reflejada en un documento y acompañada de imágenes.</p> <p>- Diario visual. Identificar distintas emociones y reflejar en distintos dibujos realizados diariamente aplicando las posibilidades expresivas del color y representaciones que combinen conceptos de composición, ritmo e iconicidad. Montaje que imite a un diario e incluya algo de texto. - Lámina iconicidad. Representar un elemento con distintos grados de iconicidad y cambiar su significado.</p> <p>- Investigación. Recopilación y clasificación de distintas imágenes en las que se apliquen los principios de la Gestalt - Diseños buscando una aplicación real en los que se utilicen las leyes de la percepción visual.</p>	<p>Láminas vanguardias</p> <p>Lámina texturas</p> <p>Trabajo en grupo</p> <p>Presentación</p> <p>Trabajo en grupo</p> <p>Cuaderno digital</p> <p>Boceto</p> <p>Lámina</p> <p>Investigación</p> <p>Diario visual</p> <p>Boceto</p> <p>Lámina</p> <p>Investigación</p> <p>Boceto</p> <p>Diseños</p>
---	---

Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS
<p>2.3. Realizar de forma guiada composiciones básicas aplicando de forma gradual los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color</p> <p>2.4. Conocer las técnicas básicas para la creación de bocetos que permitan expresar ideas sencillas.</p> <p>3.2. Conocer las principales técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas y aplicar técnicas básicas en la realización de composiciones de diferente índole,</p> <p>4.4. Experimentar con las diferentes técnicas analizando los resultados obtenidos en función de la intencionalidad perseguida</p> <p>5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.</p> <p>5.3. Aplicar métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. 7.1. Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p> <p>8.2. Desarrollar proyectos de forma guiada con una intención comunicativa, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual</p>	<p>Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</p> <p>Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p>El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>Factores y etapas del proceso creativo. Realización de bocetos.</p> <p>Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.</p> <p>Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos. - Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. - Ángulos: Clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones. - Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales. - Lugares geométricos definición y trazados mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos. - Resolución de trazados con rectas y curvas. - Los triángulos: clasificación y trazados: el baricentro, el incentro o el circuncentro. - Los cuadriláteros: clasificación, trazados. - Los Polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado el radio
SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> - Los contenidos de técnicas y proceso creativo se desarrollan en las situaciones de aprendizaje mencionadas en otros bloques de contenidos. - Ficha de trazados geométricos básicos: paralelas, perpendiculares, segmentos, ángulos, proporcionalidad, mediatriz y bisectriz. - Construcción de trazados modulares aplicando el trazado con de paralelas y perpendiculares con escuadra y cartabón - Construcción de una red modular inventada a partir de un módulo sencillo trazado con rectas y curvas. - Posibilidades creativas de los triángulos y cuadriláteros en distintos diseños aplicando trazados geométricos básicos y lugares geométricos. - Proyecto individual: diseño de un logotipo a partir de formas geométricas. Trabajo previo: búsqueda de referentes, realización de bocetos. - Exposición oral con presentación digital en la que se explique todo el proceso creativo. - Trabajo en equipo: construcción de una vidriera gótica a partir de los polígonos estrellados. 	<p>Ficha de trazados geométricos</p> <p>Lámina paralelas y perpendiculares</p> <p>Lámina red modular</p> <p>Lámina triángulos y cuadriláteros</p> <p>Bocetos proyecto</p> <p>Investigación</p> <p>Diseño</p> <p>Presentación</p> <p>Bocetos</p> <p>Proyecto</p>

Imagen y comunicación visual y audiovisual.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS
<p>2.1. Describir, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales</p> <p>2.2. Explicar de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción</p> <p>3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio</p> <p>4.5. Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes</p>	<p>Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <p>El lenguaje y la comunicación visual.</p> <p>Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética.</p> <p>Imágenes visuales y audiovisuales: identificación de los principales elementos expresivos.</p>
<p>plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso.</p> <p>4.7. Describir una imagen distinguiendo los aspectos denotativos y connotativos de la misma</p> <p>4.8. Diseñar elementos visuales propios de un cómic, anuncio, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística</p> <p>6.2. Diferenciar los aspectos formales de las producciones visuales y audiovisuales.</p> <p>7.1. Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas</p> <p>8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad</p>	<p>Imagen fija: origen y evolución.</p> <p>Introducción a las diferentes características del cómic y la fotografía.</p>
SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> - Ficha de análisis de imágenes: aspectos denotativos, connotativos y funciones. - Trabajo en grupo. Análisis y comentario de distintas imágenes con exposición oral - Realización de fotografías aplicando distintos planos y buscando distintas finalidades. - Cómic. Creación de un personaje. Ubicarlo en distintos escenarios y utilizar los elementos distintivos del cómic - Diseño de un flipbook. - Crear la animación diseñada en el flipbook con medios digitales 	<p>Ficha</p> <p>Análisis de imágenes</p> <p>Fotografías</p> <p>Cómic</p> <p>Flipbook</p> <p>Animación</p>

5.- SECUENCIACIÓN DE SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN

1ª evaluación	
<p>Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Posibilidades expresivas y comunicativas. - El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción. - Análisis de las imágenes: denotación y connotación. <p>Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano.</p> <p>Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte: del paleolítico al renacimiento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Láminas: cuadros de vanguardias - Muestrario de texturas gráficas - Trabajo en grupo: collage de una obra de vanguardia. - Presentación oral acompañada de presentación digital. - Lámina: círculo cromático - Investigación y presentación digital. Simbología del color. - Diario visual. Montaje que imite a un diario e incluya texto. - Lámina: iconicidad. <ul style="list-style-type: none"> - Lámina: interpretación de una obra de arte. - Banco de imágenes identificando determinadas características
2ª evaluación	
<p>Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <p>Texturas Análisis de las imágenes: denotación y connotación. Lectura objetiva y subjetiva de una imagen La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.</p> <p>Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes a lo largo de la historia, del paleolítico al renacimiento: análisis de sus aspectos formales y de su relación con el contexto histórico.</p> <p>Imagen y comunicación visual y audiovisual. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Imágenes visuales y audiovisuales: identificación de los principales elementos expresivos. Imagen fija: origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotografía.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Proyecto en grupo. Cuaderno de botánica. - Investigación y presentación digital. Leyes de la percepción. - Diseños a partir de las leyes de la percepción visual. <ul style="list-style-type: none"> - Fichas de análisis de obras de arte realizadas con algún medio digital - Cartel a partir de una obra de arte modificando su significado original. <ul style="list-style-type: none"> - Trabajo en grupo. Análisis de imágenes y exposición oral - Realización de fotografías - Realización de un cómic. - Diseño de un flipbook. - Animación con medios digitales
3ª evaluación	

<p>Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.</p> <p>Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.</p> <p>Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos. - Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. - Ángulos: Clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones. - Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales. - Lugares geométricos definición y trazados mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos. - Resolución de trazados con rectas y curvas. - Los triángulos: clasificación y trazados: el baricentro, el incentro o el circuncentro. - Los cuadriláteros: clasificación, trazados. - Los Polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado radio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ficha de trazados geométricos básicos - Lámina: paralelas y perpendiculares con escuadra y cartabón - Lámina: red modular. - Lámina: posibilidades creativas con triángulos y cuadriláteros. - Proyecto individual: diseño de un logotipo a partir de formas geométricas. - Diseño de polígonos estrellados a partir de los polígonos regulares aplicando color y textura. - Trabajo en equipo: construcción de una vidriera a partir de los polígonos estrellados.
---	--

6.- METODOLOGÍA

Se busca el desarrollo competencial en el alumnado, proponiendo una serie de actividades contextualizadas y planteadas con un objetivo concreto. A lo largo del curso, el alumnado realizará actividades variadas desarrollando los conceptos, destrezas y actitudes propias de la materia, fomentando la expresión oral y escrita y con una integración con los medios digitales.

Partiendo de su nivel competencial inicial, se avanzará hacia aprendizajes más complejos. La metodología aplicada contempla los siguientes aspectos.

- **No se trabaja con libro de texto.** Se trabajará con apuntes de los conceptos en cada tema.

- **Uso del aula virtual.** Se utiliza el aula virtual de Educa Madrid. Los alumnos tendrán disponible el material utilizado en las explicaciones, así como cualquier material o recurso de apoyo. Se empleará también como lugar entrega de trabajos, independientemente de que se hayan revisado en clase.

- **Metodología expositiva.** Al inicio de la sesión, en el momento de máxima atención del alumnado, y en períodos no demasiado largos. Se presentan los contenidos, con apoyo de presentaciones o vídeos. Se busca la transmisión de información estructurada y la síntesis de contenidos, así como motivar al grupo en la realización de la práctica.

- **Metodología activa y participativa.** Se persigue un clima de participación que genere el interés en el alumnado, facilitando la motivación, y que les integre en la dinámica general del aula y en la adquisición y desarrollo de aprendizajes y competencias.

- **Atención a la diversidad.** Se da respuesta a la diversidad del alumnado marcada por diferentes ritmos de aprendizaje, mediante ayudas técnicas o distintos recursos materiales. Se tendrán en cuenta sus características personales, intereses y motivaciones. Esta materia requiere una atención individualizada, mediante aportaciones o ideas dentro de las pautas marcadas en cada trabajo.

- **Investigación.** Se fomenta la investigación mediante la búsqueda en internet en direcciones propuestas y marcadas. Esta búsqueda irá acompañada con un documento que dé respuesta a interrogantes previos o que facilite el trabajo. Estos trabajos contemplan la comprensión lectora e irán acompañados en alguna ocasión de una exposición oral.

- **Aprendizaje cooperativo.** Se proponen un conjunto de actividades grupales que propicien la interacción de los alumnos con el fin de que el alumno se implique con el colectivo en el proceso de aprender.
- **Agrupamientos.** En los trabajos en grupo, se fomentarán los grupos mixtos y diversos para favorecer la tolerancia.
- **Interdisciplinar.** Se podrá programar la transversalidad en algunas actividades con otras áreas si el proyecto es compartido por el otro profesor. Esta materia integra parte de contenidos de matemáticas con la geometría del dibujo técnico. La historia del arte está constantemente presente en las actividades por las referencias a modelos de artistas y movimientos estéticos.

7.- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Aulas.

- Las clases en 1º ESO se imparten en el aula de referencia de cada grupo.

Materiales curriculares impresos.

- No se trabaja con libro de texto.
- El departamento dispone de diferente bibliografía y manuales, que se podrán utilizar a modo de consulta.
- Materiales variados de apoyo. Si son necesarios materiales impresos de apoyo, serán facilitados por la profesora.

Medios audiovisuales e informáticos

- En sustitución al libro de texto, se trabaja con material digital de contenidos elaborados.
- Todas las aulas disponen de ordenador, proyector y acceso a internet. - El alumnado tiene acceso a Educa Madrid, y al aula virtual de su grupo. - Se utilizan recursos variados de internet como vídeos, blogs y webs

Material de los alumnos

- Cada alumno debe de tener su propio material y responsabilizarse de traerlo diariamente a clase
- El material básico del que deben disponer es: bloc de dibujo, lápiz, lápices de colores, rotuladores, escuadra, cartabón y compás.
- Se puede requerir otro tipo de material excepcional. En tal caso, se avisará con suficiente antelación.

8.- TIEMPO DEL HORARIO LECTIVO DEDICADO A LA LECTURA

Se dedicarán al menos diez minutos en cada sesión a la lectura. La lectura se abordará principalmente en el momento de la explicación, con el material a utilizar. Se incluirán también textos de artistas y fragmentos de textos en relación con el arte. Se plantea una lectura posterior en los trabajos que los alumnos tengan que realizar búsqueda de información.

9.- PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- **Producción individual.** El principal procedimiento de evaluación serán los trabajos y láminas que se insertan dentro del portfolio personal (cuaderno o carpeta con los trabajos). Será la constante de trabajo durante todo el año. La producción individual también contempla la realización de bocetos y el proceso de investigación. Además de cumplir con el objetivo planteado, en cualquier trabajo se evaluará el proceso de diseño, la limpieza y la precisión. Cada trabajo se calificará de cero a diez puntos, teniendo en cuenta los aspectos mencionados. Resulta esencial la realización de los trabajos en las horas de clase para poder ser orientados adecuadamente en su desarrollo.
- **Producción grupal.** En alguna ocasión, algún trabajo se realizará por grupos. Para la evaluación de estos trabajos se seguirán los mismos criterios que en la producción individual. - - -

Participación en el aula. Mediante la observación y el registro diario, se valorará la participación en el aula. Los aspectos que se evalúan son la aportación del material diariamente a clase, el trabajo en el tiempo de clase y las intervenciones. Es necesario disponer del material en todas las sesiones ya que sin material no se puede trabajar. Los trabajos han de realizarse en clase. Se podrán terminar o mejorar en casa en caso de no haber tenido tiempo a finalizarlos en las horas lectivas, pero el trabajo debe llevarse a cabo en clase.

- **Presentaciones digitales y ejercicios escritos.** Pueden consistir en responder a una serie de conceptos puntuales que se diseñan en sus actividades, en la búsqueda de información escrita o en la búsqueda de imágenes. En este punto se contempla la utilización de recursos digitales. Generalmente estas actividades irán acompañadas de una presentación oral ante el grupo. Se valora si el tema responde a los objetivos, la presentación y la expresión oral y escrita.

10.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN: TRIMESTRAL Y FINAL

Los criterios de calificación trimestral se fundamentan en las herramientas evaluativas mencionadas en el punto anterior:

- Láminas/proyectos realizados y finalizados correctamente: 60%
- Proceso de bocetado: 20%
- Trabajos de investigación y presentaciones: 10%
- Actitud: trabajo en clase y aportar el material: 10%

En el caso de que, en alguna evaluación, por las circunstancias, no se realicen bocetos, trabajos de investigación o presentaciones, el porcentaje correspondiente se sumará al de las láminas. La nota de la evaluación tendrá que ser igual o mayor que 5 para considerarse superada.

A tener en cuenta:

- Presentar un trabajo realizado por otro compañero o cualquier implica tener suspensa esa actividad, con la nota más baja que la legislación permite.
- Los trabajos deben realizarse en clase, a no ser que se indique que son trabajos a realizar fuera del aula. No se evaluará cualquier trabajo que no se haya realizado en clase por dejadez o falta de atención. Únicamente se podrán realizar en casa en caso de no asistencia justificada, para terminarlos o porque estén diseñados para realizarse fuera del aula.
- Será imprescindible tener todos los trabajos realizados para ser evaluado positivamente. En caso de que un alumno no pudiera realizar alguno de los trabajos o no lo entregara, deberá justificarlo debidamente.
- Para que los trabajos sean evaluados, tendrán que entregarse en la fecha establecida, que se avisa con suficiente antelación.
- Para que los trabajos sean evaluados, deben ser entregados en el aula virtual. - Se valora la actitud en el aula y ante la asignatura mediante el registro diario de trabajo. Esto implica, además de un comportamiento correcto, el trabajo y la dedicación en las horas de clase y aportar el material diariamente.
- Los proyectos realizados conjuntamente por los alumnos tendrán una calificación que corresponda al trabajo individual, y otra, al resultado obtenido como grupo. - La pérdida del derecho a la evaluación continua conlleva la realización de la correspondiente prueba final de contenidos y competencias en junio de toda la materia.

La nota final será la media de las tres evaluaciones. El alumno ha de ser consciente de que no aprobará el curso de no llegar a la nota media de 5 obtenida entre todas sus notas parciales.

11.- MEDIDAS DE REFUERZO EDUCATIVO

Cuando el progreso del alumno no sea el adecuado tras el proceso de evaluación, se establecerán medidas de apoyo y refuerzo. De manera personalizada, se especificará a cada alumno el trabajo a realizar una vez finalizada la evaluación y conocidos los resultados. Se llevará un control sobre el trabajo que estén realizando los alumnos para la recuperación. De la misma forma, los alumnos podrán preguntar sus dudas en el tiempo de clase.

12.- MEDIDAS DE APOYO/REFUERZO EDUCATIVO A LO LARGO DEL CURSO ACADÉMICO PARA LA RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES. SISTEMA DE RECUPERACIÓN

Una vez finalizada cada evaluación, los alumnos con calificación negativa (inferior a 5), deberán realizar actividades de recuperación. La recuperación consistirá en la entrega de los trabajos, ejercicios, proyectos y presentaciones que el alumno tenga sin realizar o entregar, o con calificación inferior a 5. De manera personalizada, se especificará a cada alumno el trabajo a realizar. Estos trabajos se entregarán en la fecha y forma establecidas, proporcionando el tiempo suficiente para su realización. La nota de la evaluación suspendida, una vez realizada la entrega, se volverá a calcular con los mismos porcentajes indicados anteriormente. Se mantendrán las notas positivas obtenidas durante la evaluación.

El alumno que no entregue los trabajos, y que por tanto no recupere, tendrá la opción de entregar todas las actividades en una fecha establecida con suficiente anterioridad antes de la finalización del curso. De la misma forma, se calculará la nota con los porcentajes indicados y manteniendo las notas positivas.

En el caso de no superar el curso mediante la realización de trabajos o no realizar la entrega, el alumno realizará como último recurso una prueba por cada evaluación no superada. Estos exámenes contemplan la realización de preguntas acerca de los contenidos teóricos de la materia, ejercicios de expresión plástica, análisis de imágenes y ejercicios de dibujo técnico. El alumno se presentará a dicha prueba con el material necesario para su realización, es decir, el material que se usa habitualmente en clase.

13.- SISTEMA DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES La asignatura se engloba en 1ª ESO, por lo que ningún alumno tiene que recuperar la materia del curso anterior.

14.- GARANTÍA PARA UNA EVALUACIÓN OBJETIVA

Los instrumentos de evaluación serán consensuados por todos los profesores que impartan el mismo curso. Los descriptores concretados en competencias específicas, los instrumentos de evaluación, los criterios de calificación y la prueba final garantizarán el derecho de los alumnos a una evaluación objetiva y a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento serán valorados y reconocidos con objetividad.

Los contenidos, criterios de evaluación y calificación serán difundidos a las familias y alumnos en clase y a través de la web.

15.- ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se prestará especial atención al alumnado que presente necesidades específicas de apoyo educativo. Las Administraciones educativas, establecen las condiciones de accesibilidad y diseño universal y los recursos de apoyo que favorecen el acceso al currículo del alumnado con necesidades educativas especiales. La escolarización del alumnado con altas capacidades intelectuales se podrá flexibilizar, tomando como referencia los términos determinados en la normativa vigente. En cualquier caso, las adaptaciones se realizarán buscando el máximo desarrollo posible de las competencias; la evaluación continua y la promoción tomarán como referente los elementos fijados en el currículo.

Las situaciones de aprendizaje serán adecuadas y adaptadas a cada alumno en función de las necesidades detectadas.

Los instrumentos de evaluación se adaptarán a cada alumno en función de sus necesidades. Con los alumnos que presenten discapacidad motora, auditiva o visual, se utilizarán los materiales e indicaciones que se adapten a su necesidad, siempre en coordinación con el Departamento de Orientación, y teniendo en cuenta la prescripción del informe del Equipo de Orientación correspondiente (motóricos, auditivos o visuales)

16.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Se planificarán actividades complementarias o extraescolares durante el curso que sean acorde con los contenidos.

**PROGRAMACIÓN
DIDÁCTICA CURSO 2023-
2024**

**EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y
AUDIOVISUAL. 2º ESO.**



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 2º ESO

DATOS GENERALES

Centro: IES Conde de Orgaz

Etapas: Educación Secundaria Obligatoria

Materia: Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Curso: 2º ESO

Profesorado: Juan Azpilicueta y Joselyn Fajardo

1.- INTRODUCCIÓN

La cultura de hoy en día está marcada por la omnipresencia de la imagen, y en consecuencia las artes plásticas desempeñan un papel primordial en el plano social, económico y comunicativo. Por ello, la materia se orienta hacia la alfabetización del alumno en el plano visual y en una formación en una actitud crítica.

La materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual perseguirá que el alumno identifique y sitúe en el tiempo determinadas propuestas artísticas, analizadas con criterios plásticos y vocabulario específico, teniendo en cuenta los elementos formales de la imagen, los tipos de imágenes, la intencionalidad comunicativa o los tipos de producciones artísticas.

Asimismo, deberá adquirir las técnicas a través de la experimentación y el uso de materiales y útiles propios de la plástica o del trabajo en el medio audiovisual, o conocer diferentes técnicas artísticas. Se buscará que el alumno adopte una postura abierta y favorable, perseverancia, curiosidad, interés y respeto.

Se tenderá a que alcance una base cultural, que permita valorar y respetar: obras de arte, artistas, diferentes tendencias y movimientos artísticos, patrimonio cultural y artístico; tanto a lo largo de la historia como el más propio y cercano.

Por último, el alumno deberá saber expresar y analizar su práctica artística y la de los demás.

1.1.- CONTEXTUALIZACIÓN DEL AULA

Esta materia optativa se divide en cinco grupos con un total de 142 alumnos. La materia se imparte en inglés en todos los grupos. Cuatro grupos son mixtos y el quinto es de sección bilingüe (2ºE). En general, presentan buena disposición para trabajar en clase, pero (aparentemente) tienen algunas dificultades en el uso del material de dibujo y las destrezas manuales.

2.- COMPETENCIAS CLAVE

De conformidad con lo dispuesto en el Anexo I del Real Decreto 217/2022, y de Decreto 65/2022 de la CAM, las competencias clave son las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia digital
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana
- Competencia emprendedora.
- Competencia en conciencia y expresiones culturales.

3.- COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y SU RELACIÓN CON LOS DESCRIPTORES

<i>Competencias específicas</i>	<i>Relación con los descriptores competencias clave</i>
<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>CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.</p> <p>CP5AA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.</p> <p>CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.</p> <p>CC2. Analiza y asume fundamentalmente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial. CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.</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>CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.</p> <p>CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.</p> <p>CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.</p> <p>CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y</p>
---	---

	<p>normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.</p> <p>CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.</p> <p>CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.</p> <p>CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa</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>CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.</p> <p>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.</p> <p>CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes</p> <p>CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto</p> <p>CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia</p> <p>CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las</p>
---	--

	<p>caracterizan.</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>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual. CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente</p> <p>CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas</p> <p>CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.</p> <p>CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan</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>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.</p> <p>CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos</p> <p>CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas</p> <p>CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes</p> <p>CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y</p>

	<p>desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.</p> <p>CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.</p> <p>CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento</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>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento. CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.</p> <p>CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas</p> <p>CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.</p> <p>CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa</p>
<p>7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlas y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.</p>	<p>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento. CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.</p>

	<p>STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual. CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético</p> <p>CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.</p> <p>CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.</p> <p>CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento</p>
<p>8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p>	<p>CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.</p> <p>STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.</p>

	<p>CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas</p> <p>CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento</p> <p>CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender</p> <p>CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento</p>
--	---

4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN, CONTENIDOS, SITUACIONES DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Las competencias específicas de cada materia y su vinculación con los Descriptores Operativos de cada competencia base vienen expuestos en el Anexo II del Real Decreto 217/ 2022. En base a éste, la Comunidad de Madrid, en su Decreto 65/2022 define Criterios de Evaluación específicos para el curso 2º ESO:

Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS
<p>1.1. Buscar información para reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones plásticas más relevantes</p> <p>1.2. Describir la función y finalidad de diferentes obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento, con interés y respeto</p> <p>1.3. Reproducir de forma guiada alguna obra de arte o de diseño introduciendo modificaciones que persigan modificar su función.</p> <p>1.4. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte</p> <p>2.1. Describir, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales</p> <p>2.2. Explicar de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción</p> <p>3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.</p> <p>4.3. Diferenciar las distintas técnicas empleadas en la elaboración de distintas obras plásticas.</p> <p>4.6. Componer un banco de imágenes seleccionando entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales</p> <p>4.7. Describir una imagen distinguiendo los aspectos denotativos y connotativos de la misma.</p> <p>6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores</p>	<p>Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</p> <p>– Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte: del paleolítico al renacimiento.</p> <p>– Manifestaciones culturales y artísticas más importantes a lo largo de la historia, del paleolítico al renacimiento: análisis de sus aspectos formales y de su relación con el contexto histórico.</p> <p>– Las formas geométricas en el arte y en el entorno.</p>

<p>sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales</p> <p>8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad</p>	
SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>- Crear un banco de imágenes (mental y virtual en su caso) a partir de una selección de obras identificativas de cada período artístico, e identificando función, técnica, formas geométricas, composición y nivel de iconicidad.</p> <p>- Fichas de análisis de distintas obras de arte en la que se analicen aspectos formales, denotativos, connotativos y su relación con el contexto. Las obras de arte se analizarán en clase y se presentarán realizadas con algún medio digital - Interpretar una obra de arte representativa en base a formas geométricas.</p> <p>- Cartel. Utilizar una obra de arte, interpretándola, para crear un cartel de un evento contemporáneo, incluyendo una breve explicación del motivo escogido y modificado y su intención.</p>	<p>Presentación digital y oral</p> <p>Láminas</p> <p>Diseños</p> <p>Bocetos</p>

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS
<p>2.1. Describir, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales</p> <p>2.2. Explicar de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción</p> <p>2.3. Realizar de forma guiada composiciones básicas aplicando de forma gradual los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color</p> <p>2.4. Conocer las técnicas básicas para la creación de bocetos que permitan expresar ideas sencillas.</p> <p>2.5. Identificar y analizar los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos</p> <p>3.2. Conocer las principales técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas y aplicar técnicas básicas en la realización de composiciones de diferente índole, evitando la representación de estereotipos</p> <p>4.1. Observar y analizar de forma guiada los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos, buscando y analizando la información con interés y eficacia</p> <p>4.2. Identificar los elementos configuradores de la imagen</p> <p>4.3. Diferenciar las distintas técnicas empleadas en la elaboración de distintas obras plásticas.</p> <p>4.4. Experimentar con las diferentes técnicas analizando los resultados obtenidos en función de la intencionalidad perseguida</p> <p>4.6. Componer un banco de imágenes seleccionando entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales</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>5.2. Expresar sentimientos realizando composiciones que transmitan emociones básicas</p>	<p>Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <p>Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Posibilidades expresivas y comunicativas. - El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción. - Análisis de las imágenes: denotación y connotación. - Lectura objetiva y subjetiva de una imagen. <p>Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura</p> <p>La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.</p> <p>Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano.</p> <p>Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.</p> <p>El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios.</p>

<p>7.1. Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p> <p>8.2. Desarrollar proyectos de forma guiada con una intención comunicativa, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual</p>	
SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

<ul style="list-style-type: none"> - Láminas de Dibujo Técnico. Trazados básicos. Paralelas y perpendiculares Construcción del espacio tridimensional y Visión Espacial. -Lámina Pop. Interpretar una onomatopeya siguiendo el estilo pop art utilizando el punto, la línea y el plano, tomando como referencia a distintas obras artísticas - Elementos visuales imagen. Crear un muestrario de texturas gráficas creadas a partir del punto, sus efectos, distintos tipos de líneas y formas. - Trabajo en grupo: collage - Interpretación libre de un fragmento de la obra con texturas gráficas. Se unen los fragmentos para completar la obra. - Presentación oral acompañada de presentación digital en la que describan el cuadro original, su fragmento, cómo se ha interpretado y valoración del resultado. - Cuaderno de artista. Se hará coincidir con los contenidos de otras materias. Trabajo en grupo en el que realicen dibujos esquemáticos, analíticos, miméticos y trabajen con las texturas. Creación posterior de una versión digital del cuaderno. - Estudios cromáticos para experimentar con las mezclas, y creación de color. Estudio de valores del color, utilizando lápices y únicamente los tres colores primarios. - Simbología del color. Trabajo de investigación. Búsqueda en internet, reflejada en un documento y acompañada de imágenes. - Dibujo realizados diariamente aplicando las posibilidades expresivas del color y representaciones que combinen conceptos de composición, ritmo e iconicidad. Montaje que imite a un diario e incluya algo de texto. - Lámina iconicidad. Representar un elemento con distintos grados de iconicidad y cambiar su significado. - Investigación. Recopilación y clasificación de distintas - Gestalt - Diseños buscando una aplicación real en los que se utilicen las leyes de la percepción visual. 	<p>Bocetos Lámina</p> <p>Trabajo en grupo</p> <p>Presentación</p> <p>Cuaderno digital</p> <p>Investigación</p> <p>Diario visual</p> <p>Diseños</p>
--	--

Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS
<p>2.3. Realizar de forma guiada composiciones básicas aplicando de forma gradual los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color</p> <p>2.4. Conocer las técnicas básicas para la creación de bocetos que permitan expresar ideas sencillas.</p> <p>3.2. Conocer las principales técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas y aplicar técnicas básicas en la realización de composiciones de diferente índole,</p> <p>4.4. Experimentar con las diferentes técnicas analizando los</p>	<p>Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</p> <p>Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p>El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p>

<p>resultados obtenidos en función de la intencionalidad perseguida</p> <p>5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.</p> <p>5.3. Aplicar métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. 7.1. Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>	<p>Factores y etapas del proceso creativo.</p> <p>Realización de bocetos.</p> <p>Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.</p> <p>Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos. - Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. - Ángulos: Clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones. - Proporcionalidad: división de un segmento
---	--

<p>8.2. Desarrollar proyectos de forma guiada con una intención comunicativa, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual</p>	<p>mediante el Teorema de Thales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lugares geométricos definición y trazados mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos. - Resolución de trazados con rectas y curvas. - Los triángulos: clasificación y trazados: el baricentro, el incentro o el circuncentro. - Los cuadriláteros: clasificación, trazados. - Los Polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado radio.
<p>SITUACIONES DE APRENDIZAJE</p>	<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Los contenidos de técnicas y proceso creativo se desarrollan en las situaciones de aprendizaje mencionadas en otros bloques de contenidos. - Ficha de trazados geométricos básicos: paralelas, perpendiculares, segmentos, ángulos, proporcionalidad, mediatriz y bisectriz. - Construcción de trazados modulares aplicando el trazado con de paralelas y perpendiculares con escuadra y cartabón - Construcción de una red modular inventada a partir de un módulo sencillo trazado con rectas y curvas. - Posibilidades creativas de los triángulos y cuadriláteros en distintos diseños aplicando trazados geométricos básicos y lugares geométricos. - Proyecto individual: diseño de un logotipo a partir de formas geométricas. Trabajo previo: búsqueda de referentes, realización de bocetos. - Exposición oral con presentación digital en la que se explique todo el proceso creativo. - Trabajo en equipo: construcción de una vidriera gótica a partir de los polígonos estrellados. 	<ul style="list-style-type: none"> Ficha de trazados geométricos Lámina paralelas y perpendiculares Lámina red modular Lámina triángulos y cuadriláteros Bocetos proyecto Investigación Diseño Presentación

<p>Imagen y comunicación visual y audiovisual</p>	
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p>	<p>CONTENIDOS</p>
<p>2.1. Describir, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales 2.2. Explicar de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción 3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio 4.5. Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes</p>	<p>Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <p>El lenguaje y la comunicación visual.</p> <p>Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética.</p> <p>Imágenes visuales y audiovisuales: identificación de los principales elementos expresivos.</p>

<p>plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso.</p> <p>4.7. Describir una imagen distinguiendo los aspectos denotativos y connotativos de la misma</p> <p>4.8. Diseñar elementos visuales propios de un cómic, anuncio, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística</p> <p>6.2. Diferenciar los aspectos formales de las producciones visuales y audiovisuales.</p> <p>7.1. Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas</p> <p>8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad</p>	<p>Imagen fija: origen y evolución.</p> <p>Introducción a las diferentes características del cómic y la fotografía.</p>
<p>SITUACIONES DE APRENDIZAJE</p>	<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Ficha de análisis de imágenes: aspectos denotativos, connotativos y funciones. - Trabajo en grupo. Análisis y comentario de distintas imágenes con exposición oral - Realización de fotografías aplicando distintos planos y buscando distintas finalidades. - Cómic. Creación de un personaje. Ubicarlo en distintos escenarios y utilizar los elementos distintivos del cómic - Diseño de un flipbook. - Crear la animación diseñada en el flipbook con medios digitales 	<p>Fichas Análisis de imágenes</p> <p>Fotografías</p> <p>Cómic</p> <p>Flipbook</p>

5.- SECUENCIACIÓN DE SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN

1ª evaluación	
<p>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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. ● Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas. ● Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas. 	<p>- Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ficha de trazados geométricos básicos - Lámina: paralelas y perpendiculares con escuadra y cartabón - Lámina: red modular. - Lámina: posibilidades creativas con triángulos y cuadriláteros. - Proyecto individual: diseño de un logotipo a partir de formas geométricas. - Muestrario de texturas gráficas <p>- Lámina: interpretación de una obra de arte. - Banco de imágenes identificando determinadas características</p>
2ª evaluación	

<p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> ● El lenguaje visual como forma de comunicación. ● Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. ● Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. ● La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. ● La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyecto grupal?. Proyecto de ojos? La expresión corporal. - Investigación y presentación digital. Leyes de la percepción. - Diseños a partir de las leyes de la percepción visual. <p>- Fichas de análisis de obras de arte y publicidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cartel a partir de una obra de arte modificando su significado original. <p>- Realización de Story Board y cómic.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diseño de un flipbook.
---	---

3ª evaluación	
<p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual</p> <ul style="list-style-type: none"> ● El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. ● Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. ● Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. ● Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diseño de polígonos estrellados a partir de los polígonos regulares aplicando color y textura. - Construcción de una vidriera a partir de los polígonos estrellados. - Trabajo en grupo: collage de una obra de arte. - Presentación oral acompañada de presentación digital. - Lámina: círculo cromático - Investigación y presentación oral. Simbología del color. - Diario visual. Montaje que imite a un diario e incluya texto.

	-Análisis de imágenes y exposición oral La fotografía de Chema Madoz.
--	---

CONTENIDOS TRANSVERSALES

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.

6.- **METODOLOGÍA**

Se busca el desarrollo competencial en el alumnado, proponiendo una serie de actividades contextualizadas y planteadas con un objetivo concreto. A lo largo del curso, el alumnado realizará actividades variadas desarrollando los conceptos, destrezas y actitudes propias de la materia, fomentando la expresión oral y escrita y con una integración con los medios digitales.

Partiendo de su nivel competencial inicial, se avanzará hacia aprendizajes más complejos. La metodología aplicada contempla los siguientes aspectos.

- **Uso del aula virtual.** Se utiliza el aula virtual tanto de Google como de Educamadrid. Los alumn/s tendrán disponible el material utilizado en las explicaciones, así como cualquier material o recurso de apoyo. Se empleará también como lugar entrega de trabajos, independientemente de que se hayan revisado en clase.

- **Metodología expositiva.** Al inicio de la sesión, en el momento de máxima atención del alumnado, y en períodos no demasiado largos. Se presentan los contenidos, con apoyo de presentaciones o vídeos. Se busca la transmisión de información estructurada y la síntesis de contenidos, así como motivar al grupo en la realización de la práctica.

- **Metodología activa y participativa.** Se persigue un clima de participación que genere el interés en el alumnado, facilitando la motivación, y que les integre en la dinámica general del aula y en la adquisición y desarrollo de aprendizajes y competencias.

- **Atención a la diversidad.** Se da respuesta a la diversidad del alumnado marcada por diferentes ritmos de aprendizaje, mediante ayudas técnicas o distintos recursos materiales. Se tendrán en cuenta sus características personales, intereses y motivaciones. Esta materia requiere una atención individualizada, mediante aportaciones o ideas dentro de las pautas marcadas en cada trabajo.

- **Investigación.** Se fomenta la investigación mediante la búsqueda en internet en direcciones propuestas y marcadas. Esta búsqueda irá acompañada con un documento que dé respuesta a interrogantes previos o que facilite el trabajo. Estos trabajos contemplan la comprensión lectora e irán acompañados en alguna ocasión de una exposición oral.

- **Aprendizaje cooperativo.** Se proponen un conjunto de actividades grupales que propicien la interacción de los alumnos con el fin de que el alumno se implique con el colectivo en el proceso de aprender.

- **Agrupamientos.** En los trabajos en grupo, se fomentarán los grupos mixtos y diversos para favorecer la tolerancia.

- **Interdisciplinar.** Se podrá programar la transversalidad en algunas actividades con otras áreas si el proyecto es compartido por el otro profesor. Esta materia integra parte de contenidos de matemáticas con la geometría del dibujo técnico. La historia del arte está constantemente presente en las actividades por las referencias a modelos de artistas y movimientos estéticos.

7.- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Aulas.

- Las clases en 2º ESO se imparten en el aula de referencia de cada grupo.

Materiales

- No se requiere libro de la materia.
- Material necesario: Bloc de dibujo, folios A-4. Lápiz de grafito, portaminas fino, rotulador negro de punta fina, goma, sacapuntas, rotuladores de colores, lápices de colores. Escuadra, cartabón, regla de medir y compás.
- Puntualmente se le requerirá pegamento, tijeras y revistas antiguas con gran cantidad de fotografías.
- Si se necesitara otro tipo de material, será avisado con antelación para que el alumno pueda disponer de él.
- Emplearemos el aula virtual de Educamadrid para recursos y entregas. Es OBLIGATORIA la entrega en tiempo y forma de los trabajos.

8.- TIEMPO DEL HORARIO LECTIVO DEDICADO A LA LECTURA

Se dedicarán al menos diez minutos en cada sesión a la lectura. La lectura se abordará principalmente en el momento de la explicación, con el material a utilizar. Se incluirán también textos de artistas y fragmentos de textos en relación con el arte. Se plantea una lectura posterior en los trabajos que los alumnos tengan que realizar búsqueda de información.

9.- PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- **Producción individual.** El principal procedimiento de evaluación serán los trabajos y láminas que se insertan dentro del portfolío personal (cuaderno o carpeta con los trabajos). Será la constante de trabajo durante todo el año. La producción individual también contempla la realización de bocetos y el proceso de investigación. Además de cumplir con el objetivo planteado, en cualquier trabajo se evaluará el proceso de diseño, la limpieza y la precisión. Cada trabajo se calificará de cero a diez puntos, teniendo en cuenta los aspectos mencionados. Resulta esencial la realización de los trabajos en las horas de clase para poder ser orientados adecuadamente en su desarrollo.

- **Producción grupal.** En alguna ocasión, algún trabajo se realizará por grupos. Para la evaluación de estos trabajos se seguirán los mismos criterios que en la producción individual.

- **Participación en el aula.** Mediante la observación y el registro diario, se valorará la participación en el aula. Los aspectos que se evalúan son la aportación del material diariamente a clase, el trabajo en el tiempo de clase y las intervenciones. Es necesario disponer del material en todas las sesiones ya que sin material no se puede trabajar. Los trabajos han de realizarse en clase. Se podrán terminar o mejorar en casa en caso de no haber tenido tiempo a finalizarlos en las horas lectivas, pero el trabajo debe llevarse a cabo en clase.

- **Presentaciones digitales y ejercicios escritos.** Pueden consistir en responder a una serie de conceptos puntuales que se diseñan en sus actividades, en la búsqueda de información escrita o en la búsqueda de imágenes. En este punto se contempla la utilización de recursos digitales. Generalmente estas actividades irán acompañadas de una presentación oral ante el grupo. Se valora si el tema responde a los objetivos, la presentación y la expresión oral y escrita.

10.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN: TRIMESTRAL Y FINAL

- El principal procedimiento de evaluación serán los trabajos y láminas que se insertan dentro del Portfolio personal y láminas ejecutadas. Será la constante de trabajo durante el todo el año. Todo deberá entregarse en el Aula Virtual.
- Cada trabajo se calificará de cero a diez puntos y la puntuación de cada uno será tomada en cuenta a efectos de nota media de final de trimestre.
- Claridad, precisión, proceso de diseño y limpieza serán valoradas de manera significativa en la resolución de cada ejercicio. Es decir: un problema bien resuelto pero que no tenga precisión, claridad o la explicación razonada en inglés (si se requiere) no obtendrá la mayor puntuación.
- Será imprescindible tener todos los trabajos realizados, ACABADOS COMPLETAMENTE y entregados para ser evaluados positivamente. En caso de que un alumno no pudiera realizar alguna de las láminas o no la entregara, deberá justificarse debidamente.

- La valoración de las láminas y bocetos que se pidan se realizará en una escala de 0 a 10. Para aprobar el alumnado deberá sacar una nota de calificación mínima de 5 (cinco), obtenida como media de todas las láminas.

La calificación se obtendrá de la siguiente manera:

Los criterios de calificación se fundamentan en las herramientas evaluativas mencionadas:

SECCIÓN BILINGÜE

Trabajos realizados y finalizados correctamente (en fecha y forma en Aula Virtual): 40%
Investigación, bocetado, imaginación y proceso de diseño en el portfolio: 20%
Actitud en aula, trabajo e implicación del alumno: 10%
Aporte de material, correcto uso de los mismos, adecuación del proceso y limpieza: 20%
Correcto uso del idioma (inglés): 10%

PROGRAMA BILINGÜE

Trabajos realizados y finalizados correctamente (en fecha y forma en Aula Virtual): 40%
Investigación, bocetado, imaginación y proceso de diseño en el portfolio: 20%
Actitud en aula, trabajo e implicación del alumno: 15%
Aporte de material, correcto uso de los mismos, adecuación del proceso y limpieza: 20%
Correcto uso del idioma (inglés): 5%

El alumno ha de ser consciente de que no aprobará el curso de no llegar a la nota media de 5 (cinco) obtenida entre todas sus notas parciales. Un trabajo no entregado injustificadamente o sin finalizar o entregado fuera de fecha, obtendrá la mínima nota que la ley establezca para este nivel (1).

Las fechas para las entregas de láminas o exámenes se notificarán a los alumnos con tiempo suficiente.

11.- MEDIDAS DE REFUERZO EDUCATIVO

Cuando el progreso del alumno no sea el adecuado tras el proceso de evaluación, se establecerán medidas de apoyo y refuerzo. De manera personalizada, se especificará a cada alumno el trabajo a realizar una vez finalizada la evaluación y conocidos los resultados. Se llevará un control sobre el trabajo que estén realizando los alumnos para la recuperación. De la misma forma, los alumnos podrán preguntar sus dudas en el tiempo de clase.

12.- MEDIDAS DE APOYO/REFUERZO EDUCATIVO A LO LARGO DEL CURSO ACADÉMICO

Dado el carácter teórico-práctico de la asignatura, la atención al alumno/a es siempre personalizada, compatibilizando el desarrollo de todos, con la atención individual y las necesidades de cada sujeto.

El desarrollo de la expresión personal y de la creatividad, uno de los objetivos esenciales del área. Esto no puede darse sin las aportaciones personales de cada alumno/a, que ponen de manifiesto su personalidad y experiencia personal.

La atención a la diversidad es pues, no sólo una propuesta programática aislada sino que se trabaja como hilo conductor de la materia en su dimensión expresiva y creativa. Entre otras:

Adaptar la metodología a las necesidades individuales o grupales. En este sentido, incidiremos en la continua realización de actividades de repaso y refuerzo y explicaciones más cortas y sencillas.

Control periódico de realización de actividades.

Todo alumn/ es tendido de la manera más individualizada posible. Constantemente, en aula, se recuerdan los criterios, rúbricas y cualidades que tiene que tener un trabajo aprobado. Es imprescindible ACABAR la lámina, que esté en buen estado y entregada en fecha.

L/s alumn/s que suspendan alguna lámina o la evaluación son atendid/s y se colabora activamente con ell/s para que la siguiente prueba o evaluación pueda recuperarse adecuadamente.

13.- RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES. SISTEMA DE RECUPERACIÓN

Para recuperar la evaluación pendiente el alumno no sólo tendrá que presentar los trabajos pendientes sino que ocasionalmente también deberá realizar una prueba objetiva de la evaluación para superarla.

14.- SISTEMA DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

La asignatura abarca y avanza los contenidos estudiados en 1º ESO. Por lo que, a nivel departamental, se decide que la recuperación de la materia del curso anterior, se ejecutará cuando el alumn/ vaya aprobando el presente curso. (A lo largo del curso, en cada evaluación, el alumn/ obtiene la misma nota numérica, tanto para el año pasado como la obtenida en el presente.

15.- GARANTÍA PARA UNA EVALUACIÓN OBJETIVA

Los instrumentos de evaluación serán consensuados por todos los profesores que impartan el mismo curso. Los descriptores concretados en competencias específicas, los instrumentos de evaluación, los criterios de calificación y la prueba final garantizarán el derecho de los alumnos a una evaluación objetiva y a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento serán valorados y reconocidos con objetividad.

Los contenidos, criterios de evaluación y calificación serán difundidos a las familias y alumnos en clase y a través de la web.

16.- ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se prestará especial atención al alumnado que presente necesidades específicas de apoyo educativo. Las Administraciones educativas, establecen las condiciones de accesibilidad y diseño universal y los recursos de apoyo que favorecen el acceso al currículo del alumnado con necesidades educativas especiales. La escolarización del alumnado con altas capacidades intelectuales se podrá flexibilizar, tomando como referencia los términos determinados en la normativa vigente. En cualquier caso, las adaptaciones se realizarán buscando el máximo desarrollo posible de las competencias; la evaluación continua y la promoción tomarán como referente los elementos fijados en el currículo.

Las situaciones de aprendizaje serán adecuadas y adaptadas a cada alumno en función de las necesidades detectadas.

Los instrumentos de evaluación se adaptarán a cada alumno en función de sus necesidades. Con los alumnos que presenten discapacidad motora, auditiva o visual, se utilizarán los materiales e indicaciones que se adapten a su necesidad, siempre en coordinación con el Departamento de Orientación, y teniendo en cuenta la prescripción del informe del Equipo de Orientación correspondiente (motóricos, auditivos o visuales)

17.- ELEMENTOS TRANSVERSALES

- Comprensión lectora, expresión oral y escrita

A través de una lectura común, con fichas de preguntas y puesta en común que favorezca la comprensión lectora y la expresión oral. También se fomentará la expresión oral en las exposiciones que realicen los alumnos de sus trabajos de clase.

- Igualdad de género y creatividad.

Se promoverá la realización de prácticas en equipos mixtos para fomentar las relaciones de igualdad, condenando en todo momento un trato discriminatorio hacia el otro sexo. Dado el carácter de la asignatura, la creatividad se trabaja continuamente mediante las distintas actividades que se plantean.

- La comunicación audiovisual

Dado el carácter de la asignatura, la comunicación audiovisual está presente diariamente en el aula. Como recursos habituales se utilizan imágenes, vídeos y/o esquemas. Los alumnos, además de asimilar e interpretar estos contenidos, deberán realizar sus propias producciones, dando importancia al diseño y al objetivo planteado, y por tanto, creando contenido visual y audiovisual.

- Competencia Digital

Las tecnologías de la información y la comunicación estarán presentes diariamente en las explicaciones y en las referencias visuales necesarias. Igualmente, estarán presentes en la realización de algunos trabajos en las distintas unidades didácticas.

- El emprendimiento social y empresarial

La realización de proyectos que cubran las necesidades planteadas proporcionará al alumnado una formación práctica para su propio emprendimiento (búsqueda de ideas, elaboración de documentación...)

- La educación emocional y en valores

Se plantearán proyectos a realizar de forma grupal fomentando, además de la participación y el trabajo en grupo, la empatía, el respeto hacia los demás y el respeto hacia el medio ambiente

- Fomento del espíritu crítico y científico

Se plantearán situaciones de aprendizaje en las que el método científico esté presente y en las que se pida al alumnado un análisis crítico de la situación planteada.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA CURSO 2023- 2024

EXPRESIÓN ARTÍSTICA. 4º ESO.



DATOS GENERALES

Centro: IES Conde de Orgaz

Etapa: Educación Secundaria Obligatoria

Materia: Expresión artística

Curso: 4º ESO

Profesorado: Juan Azpilicueta

ÍNDICE:

1- INTRODUCCIÓN

2- OBJETIVOS Y COMPETENCIAS CLAVES EN LA ETAPA DE E.S.O.

3- BLOQUES DE CONTENIDOS Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

4- CONTENIDOS DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE 4º E.S.O.

5- SECUENCIACIÓN Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS.

6- METODOLOGÍA DIDÁCTICA: MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS QUE SE VAN A UTILIZAR.

7- EVALUACIÓN. (Decretos 65/2022, de 20 de julio).

7.1- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

7.2- PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.

7.3- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

7.4- SISTEMAS DE RECUPERACIÓN Y DE PENDIENTES.

7.5- PLANES DE REFUERZO. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

1- INTRODUCCIÓN.

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

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

A. Técnicas gráfico-plásticas: En este bloque se realizará una primera toma de contacto e iniciación en diferentes técnicas artísticas, para que, a posteriori, el alumnado pueda seleccionar aquellas que le resulten más interesantes o más útiles para sus propósitos expresivos: las técnicas más habituales en el dibujo, la ilustración y la pintura, tanto secas (carboncillo, lápiz de grafito, lápiz compuesto, lápices de colores, ceras, pastel, bolígrafos o rotuladores), como húmedas (tinta

china, acuarela o gouache), técnicas alternativas y mixtas (collage, frottage, grattage, de calcomanía, objet trouvé, dripping, assemblage), técnicas básicas de estampación, técnicas de modelado y de volumen.

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

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

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

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

2- OBJETIVOS Y COMPETENCIAS CLAVES EN LA ETAPA DE E.S.O.

Objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria:

De conformidad con el artículo 7 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

En el Artículo 14 del Decreto se establecen las **Competencias clave**:

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

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

3- BLOQUES DE CONTENIDOS Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

Las competencias específicas que deben desarrollarse en la materia de Expresión Artística son las siguientes:

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

Con esta competencia se espera que el alumno desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico e informado de diferentes producciones que le ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas.

La contextualización de las producciones analizadas hará posible su adecuada valoración como productos de una época y un contexto social determinados. Además de acudir a los diferentes géneros y estilos que forman parte del canon occidental, conviene prestar atención a producciones de otras culturas y también a aquellas que conforman los imaginarios del alumnado.

Esta comparación ha de contribuir al desarrollo de una actitud crítica y reflexiva sobre los diferentes referentes artísticos, y a enriquecer el repertorio visual al que los alumnos tienen acceso, desarrollando así su gusto por el arte y la percepción del mismo como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2 y se trabajan por tanto las competencias clave siguientes: competencia en comunicación lingüística, competencia plurilingüe, competencia digital, competencia personal, social y de aprender a aprender, competencia ciudadana y competencia en conciencia y expresiones culturales.

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

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

Se deberá distinguir entre la elaboración de imágenes personales, con fines expresivos y emocionales propios, y la creación de producciones que tengan unos propósitos

comunicativos concretos e impliquen un mensaje y un público destinatario previamente definido. En ambos casos, se prestará especial atención al fomento de la creatividad y la espontaneidad en la exteriorización de las ideas, sentimientos y emociones, así como a la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas. La utilización creativa de las distintas técnicas gráfico-plásticas en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al

alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar las más adecuadas a cada necesidad o intención.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4 y se trabajan por tanto las competencias clave siguientes: competencia digital, competencia personal, social y de aprender a aprender, competencia ciudadana, competencia en conciencia y expresiones culturales.

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

El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por todo tipo de medios. La adquisición de esta competencia, a través de la exploración libre o pautada, conlleva conocer esos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir sus distintos fines, pues no es lo mismo un vídeo creado y difundido a través de las redes sociales, que una noticia en un informativo televisivo, una pieza de videoarte o una película de autor de vocación minoritaria y exigente en su aspecto formal.

Se deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concreto; y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4 y se trabajan por tanto las competencias clave siguientes: competencia digital, competencia personal, social y de aprender a aprender, competencia ciudadana y competencia en conciencia y expresiones culturales.

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

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. Debe entender que la elección del público al

que se dirige ha de guiar todas las fases del proceso creativo desde su misma génesis. Asimismo, es importante hacer ver que la emoción forma parte ineludible de este proceso, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal.

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4 y se trabajan por tanto las competencias clave siguientes: competencia en comunicación lingüística, competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, competencia emprendedora y competencia en conciencia y expresiones culturales.

4- CONTENIDOS DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE 4º E.S.O.

A.Técnicas gráfico-plásticas.

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

-Técnicas de dibujo, ilustración y pintura:

- Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel. Fijadores.
- Técnicas húmedas: tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera.
- Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.

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

-Técnicas de estampación:

-Monotipia plana.

- Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
- El grabado, contexto histórico: Durero, Mantegna y Rembrandt (s.XVI) Piranesi y Goya
- (s.XVIII), Toulouse-Lautrec (s.XIX), Matisse, Picasso y Joan Miró (s.XX), entre otros.

-Pintura mural. Desde las pinturas rupestres a los murales de Diego Ribera.

-El Graffiti como elemento de expresión artística: Keith Haring, Jean Michel Basquiat y Banksy, entre otros.

-Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

-Técnicas básicas de modelado de volúmenes:

- Generar un volumen por adición o sustracción de material.
- El molde y el vaciado.
- Modelado a mano.
- El torno.

-El arte del reciclaje:

- Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística.
- Arte y naturaleza.

-Seguridad, toxicidad e impacto de los diferentes materiales artísticos en técnicas gráfico- plásticas. Prevención y gestión responsable de los residuos.

B. Diseño y publicidad.

-El proceso de creación. Fases de realización y seguimiento:

- Identificación del objetivo.
- Selección y recopilación de información. Fuentes de información.
- Experimentación y aproximación mediante la elaboración de bocetos.
- Concreción del guion o proyecto.
- Presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).

-La forma bidimensional y tridimensional. Geometría aplicada al diseño.

-Aplicación de los sistemas de representación en el diseño (sistemas diédrico, axonométrico y cónico).

-Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción: color y composición.

-Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, moda, interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo.

-Publicidad:

- Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
- Funciones y tipología de la publicidad.

C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.

-Narrativa de la imagen fija:

- Encuadre y planificación, puntos de vista y angulación.
- La imagen secuenciada: el cómic y la fotonovela.

-Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas).

-Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.

-Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.

-La imagen secuenciada.

-Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos en la fotografía. Prevención y gestión responsable de los residuos.

-Narrativa audiovisual:

- Fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje.
- El guión y el story-board.
- Técnicas básicas de animación: stop-motion.

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

5. SECUENCIACIÓN Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS.

La asignatura consta de tres horas semanales. Los bloques de contenidos A y B se impartirán en la primera y segunda evaluación. El bloque C se impartirá en la tercera evaluación, si bien se utilizarán conceptos y contenidos aprendidos en las dos primeras evaluaciones.

La secuenciación y distribución temporal de los contenidos será la siguiente:

PRIMER TRIMESTRE: septiembre, octubre y noviembre (12 semanas)

A.Técnicas gráfico-plásticas

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

-Técnicas de dibujo, ilustración y pintura:

- Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel. Fijadores.
- Técnicas húmedas: tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera.
- Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.

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

B.Diseño y publicidad.

-El proceso de creación. Fases de realización y seguimiento:

- Identificación del objetivo.
- Selección y recopilación de información. Fuentes de información.
- Experimentación y aproximación mediante la elaboración de bocetos.
- Concreción del guión o proyecto.
- Presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).

-La forma bidimensional. Geometría plana aplicada al diseño

-Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción: color y composición.

-Campos y ramas del diseño: el diseño gráfico.

Justificación de la secuenciación del primer trimestre (bloques A y B):

En este trimestre se van a desarrollar actividades de naturaleza creativa en las que se pongan en práctica diferentes técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas. Se tomarán referencias de obras de la historia del Arte de las vanguardias artísticas analizando sus posibilidades expresivas y contexto histórico.

Se estudia también en el trimestre los fundamentos del diseño, el proceso de creación y la aplicación de la Geometría plana aplicada al diseño gráfico.

SEGUNDO TRIMESTRE: diciembre, enero, febrero y marzo (10 semanas)

A.Técnicas gráfico-plásticas.

-Mononotipia plana.

- Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
- El grabado, contexto histórico: Durero, Mantegna y Rembrandt (s.XVI) Piranesi y Goya
- (s.XVIII), Toulouse-Lautrec (s.XIX), Matisse, Picasso y Joan Miró (s.XX), entre otros.

-Pintura mural. Desde las pinturas rupestres a los murales de Diego Ribera.

-El Graffiti como elemento de expresión artística: Keith Haring, Jean Michel Basquiat y Banksy, entre otros.

-Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

-Técnicas básicas de modelado de volúmenes:

- Generar un volumen por adición o sustracción de material.
- El molde y el vaciado.
- Modelado a mano.
- El torno.

-El arte del reciclaje:

- Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística.
- Arte y naturaleza.

-Seguridad, toxicidad e impacto de los diferentes materiales artísticos en técnicas gráfico- plásticas. Prevención y gestión responsable de los residuos.

B.Diseño y publicidad.

-La forma tridimensional. Geometría descriptiva aplicada al Diseño

-Aplicación de los sistemas de representación en el diseño (sistemas diédrico, axonométrico y cónico).

-Campos y ramas del diseño: de producto, moda, interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo.

-Publicidad:

- Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
- Funciones y tipología de la publicidad.

Justificación de la secuenciación del segundo trimestre (bloques A y B):

En este trimestre se analizará el resto de las técnicas gráfico-plásticas: técnicas de impresión, graffiti, técnicas de modelado de volúmenes y técnicas de reciclaje. Se tomarán referencias de obras de la historia del Arte de la especialidad del grabado, del graffiti, analizando sus posibilidades expresivas y contexto histórico. Se analizarán diferentes ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en el ámbito del diseño. Se trabajarán

las tres dimensiones mediante la utilización de técnicas de modelado, generando un volumen por adición o sustracción de material. Se utilizarán materiales de desecho con el fin de crear productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística.

Se completarán los contenidos del bloque B, dentro del campo del Diseño, con la creación de diseños de objetos y espacios (de producto, moda, interiores, escenografía) en los que se trabaje con el color y la composición, así como con la aplicación de los sistemas de representación: sistemas diédrico, axonométrico y cónico. Se analizarán también las funciones y tipología de la publicidad, así como los recursos formales, lingüísticos y persuasivos que se utilizan.

TERCER TRIMESTRE: abril, mayo y junio (9 semanas)

C.Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.

-Narrativa de la imagen fija:

- Encuadre y planificación, puntos de vista y angulación.
- La imagen secuenciada: el cómic y la fotonovela.

-Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas).

-Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.

-Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.

-La imagen secuenciada.

-Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos en la fotografía. Prevención y gestión responsable de los residuos.

-Narrativa audiovisual:

- Fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje.
- El guión y el story-board.
- Técnicas básicas de animación: stop-motion.

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

EXAMEN DE LA TERCERA EVALUACIÓN:

Recuperación tercera evaluación:

Justificación de la secuenciación del tercer trimestre (bloque C):

Se impartirán en el último trimestre los contenidos del bloque C. Se estudiarán las bases del lenguaje de la fotografía, audiovisual y multimedia. Se estudia la narrativa de la imagen fija, secuenciada y audiovisual. Se realizará un proyecto colaborativo, en pequeño grupo en el que se desarrollará una producción audiovisual (stop motion o videoarte) en la que se trabaje un tema transversal o de contenido interdisciplinar. Se utilizarán las técnicas gráficas de dibujo para plasmar, mediante un guion gráfico (storyboard), el desarrollo de la idea, dentro del proceso de ejecución de la producción audiovisual. Se utilizarán recursos digitales para la realización del proyecto.

6. METODOLOGÍA DIDÁCTICA: MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS QUE SE VAN A UTILIZAR.

Se empleará una metodología activa que promueva la integración de los alumnos y alumnas en la dinámica general del aula y en la adquisición y configuración de los aprendizajes. Se combinará la explicación de conceptos teóricos con la realización de trabajos y/o proyectos en los que se ponga en práctica lo explicado en clase. Se fomentará la búsqueda de información por parte de los alumnos/as a partir de unas directrices de partida de manera que desarrollen hábitos de trabajo y se impliquen más activamente en su propio aprendizaje.

Se van a proporcionar situaciones de aprendizaje que tengan sentido para los alumnos y alumnas, con el fin de que resulten motivadoras. Los aportes teóricos y los conocimientos culturales serán introducidos por el profesor en relación con las preguntas que plantee la práctica, permitiendo así adquirir métodos y puntos de referencia en el espacio y el tiempo para captar y explicitar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados.

La creación de expresiones artísticas de diversa índole facilita la introducción de temas transversales. Se pueden plantear trabajos individuales o en grupo, en los que el producto final tenga una intencionalidad y finalidad concreta. En los proyectos en grupos se repartirán las funciones y responsabilidades entre los miembros del equipo. Se atenderá a la diversidad del alumnado teniendo en cuenta sus diferentes ritmos de aprendizaje, así como sus distintos intereses y motivaciones.

El objetivo primordial es lograr que los alumnos y alumnas descubran la importancia del lenguaje visual como medio de comunicación en la sociedad actual, descubran las cualidades estéticas, plásticas y funcionales de las formas del entorno natural y cultural y aprecien el hecho artístico como disfrute estético y como parte fundamental del patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su conservación y mejora, en especial en el respeto de las obras artísticas.

Los contenidos están pensados para inducir a la reflexión sobre aspectos sociales relacionados con los actos creativos y para evaluar la importancia que tiene el arte en nuestra cultura. Se pretende que a través del aprendizaje de los contenidos de la materia desarrollen el sentido crítico, la capacidad de abstracción y que aprendan a utilizar la comunicación gráfica y plástica empleando las técnicas más adecuadas a cada caso. Es además importante que el alumnado se familiarice con el entorno del área de trabajo, con los espacios y materiales propios de las actividades plásticas promoviendo su uso adecuado.

Durante el curso escolar, además de la información que en cada evaluación se hará llegar a las familias, se mantendrá, si fuera necesario, una comunicación por medios telefónicos, a través de las agendas escolares, o con notas expedidas por el departamento. El objetivo principal es el de comunicar datos precisos y poco dilatados en el tiempo acerca de la evolución o situación concreta de los alumnos/as.

Organización del trabajo

El diseño de actividades constituye uno de los factores de mayor relevancia en la actuación del profesorado en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se tendrán en cuenta los distintos ritmos de aprendizaje, por lo que habrá actividades que puedan cumplir una función de diagnóstico, de refuerzo o ampliación, de resumen y de evaluación.

En las actividades propuestas se trata de atender a cada alumno individualmente y como integrante de un grupo, buscando con ello que desarrolle la tolerancia, el respeto mutuo y la convivencia.

Además, el aprendizaje debe ser fruto de una intensa actividad del alumno y ha de basarse en la observación, la relación entre conocimientos, el análisis y la comprobación de los mismos, el intercambio de puntos de vista, y las relaciones y experiencias propias. El docente debe actuar como elemento canalizador y dinamizador de los aprendizajes.

Con esta finalidad se plantean las actividades, que se podrían englobar en tres bloques:

1- Información.

El planteamiento, los contenidos, las imágenes y las actividades tienen como referencia preferente el mundo actual y su faceta visual y tecnológica. Se organizan los contenidos de modo que se comience por los de carácter más concreto, para después ir enlazando con otros de mayor complejidad. Se intenta en todo momento conectar con los intereses e inquietudes de los alumnos, proporcionándoles de forma atractiva la finalidad de los aprendizajes.

La explicación de los contenidos teóricos del tema a tratar en cada unidad didáctica estará apoyada en vídeos, láminas o ejemplos materiales para que el alumno pueda apreciar y constatar lo referido en la exposición. Sobre esta explicación teórica el alumno tomará notas en su cuaderno que ampliarán los esquemas o el material de apoyo entregado por el profesor.

2- Práctica.

Se propone una variada gama de actividades para que, según el criterio del profesor/a, cada alumna y alumno realice las que resulten más adecuadas a su nivel. Se singularizan los ejercicios que se consideran alcanzables por la mayoría de los alumnos y que condensan los objetivos de la unidad. Los ejercicios suelen dividirse en dos clases: individuales y en grupo. Se dan indicaciones para promover la creatividad del alumno y la búsqueda por su parte de nuevas actividades. Para que el alumno interiorice la técnica de ejecución de los ejercicios, se emplean

dibujos resueltos, propuestas de dibujos y descripciones. Se llevará a cabo el análisis de obras que aporten ejemplos de los contenidos tratados en la unidad didáctica, con el objeto de relacionar las diversas técnicas y modos de expresión con el entorno cultural de la obra y del artista. Una vez explicado el trabajo práctico que el alumno debe realizar, se detallan los objetivos, los contenidos, los criterios de evaluación, los materiales, las medidas y los plazos de entrega. Con el objeto de fomentar valores como la responsabilidad, la constancia, el esfuerzo personal y el aprendizaje por uno mismo, deberán realizar los trabajos de manera autónoma. Una vez evaluados los trabajos prácticos, se realizará una exposición y explicación en el aula de sus trabajos.

3- Actividades de refuerzo y ampliación: se plantean **actividades de refuerzo** para los alumnos/as que lo precisen realizando las adaptaciones pertinentes siguiendo las directrices del Departamento de orientación. y cuidando especialmente la atención personalizada y seguimiento de los alumnos/as que se encuentren en esta situación durante las clases. También se propondrán **actividades de ampliación de conocimientos** para aquellos alumnos que superen sobradamente los objetivos propuestos. Dichas actividades serán planteadas de forma personalizada e individual, según los intereses particulares de cada alumno en el momento en que se produzca la situación.

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS:

En la planificación de las actividades de enseñanza-aprendizaje se ha de tener en cuenta la dotación y preparación de los recursos necesarios para llevarlas a efecto: materiales, objetos, instrumentos, libros de texto, libros de consulta, espacios, etc. Para el desarrollo de la asignatura disponemos de un aula de plástica con las siguientes dotaciones: Reproductor de vídeo, cañón proyector y ordenador de mesa con conexión a internet.

Material de los alumnos/as

Los materiales que aporta el departamento a los alumnos/as (material fungible principalmente) se encuentran en el aula de plástica.

Los alumnos/as deberán traer a clase el material necesario para trabajar, el cual se indicará previamente a su uso al comienzo de cada actividad.

Como venimos realizando en cursos anteriores a este curso, el Departamento de Artes Plásticas ha decidido no incluir un libro de texto entre los recomendados para su compra para Secundaria Obligatoria. Se utilizarán materiales didácticos (presentaciones, apuntes..) elaborados por el Departamento y el profesor de la asignatura, que serán incluidos en la web del Departamento u otro sistema informático (Aula virtual), para ponerlo a disposición de los alumnos. Por otra parte, pretendemos utilizar los recursos que se ofrecen desde internet

Al comienzo del curso, cada alumno habrá recibido un listado del material mínimo y necesario a diario para el seguimiento de la asignatura.

Los profesores del departamento utilizaremos el AULA VIRTUAL de Educamadrid como medio de comunicación con los alumnos/as, así como para subir materiales (explicaciones, enlaces, vídeos y presentaciones).

Cuando sea necesario se accederá a las Aulas de Informática del Centro con el objetivo de poder realizar trabajos utilizando programas específicos, recabar información para completar trabajos planteados en clase e intercambiar información para realizar trabajos en equipo.

La comunicación con las familias se llevará a cabo a través de la plataforma “Raíces” y el correo de Educamadrid. A través de éste, se intercambiará información relevante con los tutores de los grupos a los que damos clase.

7. EVALUACIÓN. (Decretos 65/2022, de 20 de julio).

7.1- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

Estos son los criterios de evaluación que se utilizarán para desarrollar las cuatro competencias específicas a través del proceso de enseñanza-aprendizaje:

Competencia específica 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.

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

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.

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.

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.

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

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.

Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e

indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades que puedan derivarse de esta actividad

4.1. Crear un producto artístico, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.

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

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

7.2- PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.

En cada trimestre se hará un seguimiento individualizado del rendimiento y progresos de cada alumno/a. Los procedimientos de evaluación utilizados serán los siguientes:

- PARTE PRÁCTICA: (60% de la nota)

Se evaluará el trabajo de clase realizado por los alumnos/as : láminas, apuntes de clase, bocetos, trabajos escritos, maquetas o esculturas y/o presentaciones visuales.

- EXAMEN: (30% de la nota)

Se realizará un examen, con carácter trimestral, que consistirá en una prueba teórica-práctica acerca de los contenidos trabajados durante la evaluación. Se indicarán los porcentajes de cada uno de los ejercicios.

- RENDIMIENTO DEL ALUMNO/A: (10% de la nota)

El profesor hará un registro diario de la evolución y los progresos de cada alumno/a a lo largo del trimestre. Se valorará positivamente su actitud responsable, autónoma y colaborativa durante las clases, así como la participación activa e implicación en las tareas propuestas. Se hará un seguimiento de la asistencia y puntualidad, tomando las medidas reglamentarias del centro en caso de incumplimiento, así como del material de clase que le corresponda traer para la actividad. Se les exigirá tanto el cuidado del material propio, como el de los compañeros y el de clase, mobiliario, instalaciones y entorno. En el caso de sancionar al alumno/a mediante una amonestación escrita, por mostrar mal comportamiento en clase, no guardar el debido respeto a el profesor o los compañeros/as, faltar a clase o llegar tarde injustificadamente, se informará puntualmente a jefatura de estudios, así como a sus familias adoptando las medidas disciplinarias de acuerdo al Reglamento de Régimen Interno del centro. En ningún caso se considerarán estas acciones para penalizar en la nota de la evaluación en este apartado.

Conforme al anexo II del Decreto 65/2022, de 20 de julio, a continuación, se detallan las competencias específicas de Expresión Artística y su conexión con los descriptores del Perfil de salida.

Competencias específicas para Expresión Artística Educación Secundaria	Descriptores del Perfil de salida
1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4
3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4
4. Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades que puedan derivarse de esta actividad.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4

7.3- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Dado que se trata de una asignatura optativa de dos horas semanales no hay intención de que esta materia suponga una carga de trabajo significativa más allá del aula. El alumno debe poner especial atención en la aplicación de conceptos tratados en clase y evitar abordar los proyectos o trabajos como una mera ejecución manual. Las instrucciones para la realización de trabajos estarán subidos en el aula virtual, detallando la ponderación de cada uno de los criterios de calificación aplicados.

Los trabajos que requieran trabajo fuera del aula serán los que impliquen el uso de herramientas digitales, así como, los trabajos de grupo (teniendo en cuenta que es una materia optativa se espera la implicación del alumno más allá del aula). La calificación de cada trabajo o proyecto se hará aplicando los criterios y estándares de aprendizaje arriba expuestos en la tabla de relación.

El alumno debe presentar TODOS los trabajos y proyectos para obtener una calificación positiva. Un sólo trabajo sin presentar supondrá la calificación negativa en la evaluación o en su caso en la evaluación final. En el caso de que se hagan pruebas objetivas estas tienen que ser superadas para aprobar la materia.

Si en los trabajos entregados no se logran los estándares de aprendizaje y ello está motivado por la dejadez y la pasividad del alumno, no obtendrá calificación, teniendo así que repetir dicho trabajo o terminarlo de forma debida.

Las calificaciones de cada trabajo o proyecto serán numéricas del 0 al 10. Se hará media con la calificación obtenida en cada uno de los trabajos, así como, con la prueba objetiva (siempre que esta sea superior a cinco).

Los criterios de calificación serán leídos en clase y más tarde serán publicados en la página web del centro.

Se informará al alumnado de los criterios de calificación, así como a las familias. Dicha información se publicará en el Aula Virtual del Departamento.

Los criterios de calificación de cada uno de los apartados indicados en los procedimientos de evaluación serán los siguientes:

1- PARTE PRÁCTICA: (60% de la nota)

Dibujos, creaciones plásticas tridimensionales (maquetas o esculturas), cuaderno de apuntes, proyectos de diseño y de creación audiovisual.

Se propondrán actividades prácticas de diferente naturaleza a partir de los conceptos teóricos explicados en clase. Cada una de ellas se puntuará de 0 a 10 puntos atendiendo a los siguientes criterios:

- Correcta ejecución y aplicación de los conceptos propuestos. (40% de la nota)
- Calidad en la ejecución: orden, limpieza y uso correcto de los materiales y técnica gráfico-plástica empleada. (40% de la nota)
- Creatividad y originalidad en las soluciones propuestas (20% de la nota)

Se exigirá puntualidad en las entregas. No se recogerán trabajos fuera de plazo, salvo falta justificada a clase, por tanto, quedarán sin calificar y no podrán tenerse en cuenta en la evaluación.

Los trabajos se realizarán durante las clases con el fin de asegurar la autoría de los mismos y el aprovechamiento del tiempo de trabajo. Sólo se podrán llevar a casa en el caso de que lo indique el profesor.

En el caso de que el alumno/a no pueda hacer la actividad por no traer el material de trabajo necesario, deberá realizar una tarea escrita durante la clase propuesta por el profesor. Se tomará nota del incidente y se adoptarán las medidas disciplinarias pertinentes si se trata de una actitud reiterativa.

Se hará una media aritmética de las distintas actividades prácticas realizadas en el trimestre. La nota resultante tendrá un valor de un 60% sobre la calificación total.

2- EXAMEN: (30% de la nota)

Se realizará un examen, con carácter trimestral, al final de la evaluación, que consistirá en una prueba teórica-práctica acerca de los contenidos trabajados. Se indicará el porcentaje asignado a cada una de las preguntas.

En cada ejercicio se valorará la correcta ejecución, el acabado, la buena presentación y en su caso la originalidad de la propuesta.

Las faltas de ortografía se penalizará de acuerdo a lo fijado en el centro

Se indicarán con antelación en clase los criterios de calificación del examen así como los materiales necesarios para la realización de la prueba. No se permite compartir el material de uso personal durante el examen.

3- RENDIMIENTO DEL ALUMNO/A: (10% de la nota)

El profesor hará un registro diario de la evolución y los progresos de cada alumno/a a lo largo del trimestre. Se valorará positivamente su actitud responsable, autónoma y colaborativa durante las clases, así como la participación activa e implicación en las tareas propuestas. Se hará un seguimiento de la asistencia y puntualidad, así como del material de clase que le corresponda traer para la actividad propuesta. Las incidencias registradas por el profesor en estos dos casos: no traer el material o no trabajar durante la sesión supondrán un 0.1 de penalización con respecto al 10%. Se valorará positivamente su participación, a la hora de expresar sus opiniones o dudas en clase, así como su responsabilidad, autonomía, constancia e implicación a la hora de trabajar en clase durante la evaluación y la puntualidad en las entregas. Los registros de estas actitudes positivas se contabilizarán con 0.1 sobre el 10% del total. En caso de faltas de asistencia reiteradas se aplicarán las medidas de pérdida de evaluación continua adoptadas en el centro.

La calificación de cada evaluación será una media ponderada de las calificaciones obtenidas por el alumnado en cada ámbito a evaluar, según los siguientes porcentajes:

- 1- PARTE PRÁCTICA: (60% de la nota)
- 2- EXAMEN: (30% de la nota)
- 3- RENDIMIENTO DEL ALUMNO/A: (10% de la nota)

En la calificación de cada evaluación, habrá que prescindir de eventuales decimales para su expresión en los boletines informativos. En este redondeo seguiremos el criterio de incrementar la unidad de la calificación cuando los decimales alcancen o superen las siete décimas. De no ser así, la calificación se expresará según la unidad.

CALIFICACIÓN FINAL: será el resultado de la media aritmética de las calificaciones obtenidas por el alumnado en cada una de las tres evaluaciones. Si el resultado de esta media es de cinco o superior, se considerará como aprobado por curso. Se adoptará la misma medida de redondeo que en las evaluaciones trimestrales incrementando la unidad de la calificación cuando los decimales superen las cinco décimas.

En caso de no alcanzar la calificación de cinco en esta media, el alumnado tendrá que superar un examen final en junio, sobre los contenidos prácticos y teóricos tratados en las tres evaluaciones del curso. La calificación obtenida en este examen será la reflejada como calificación final.

7.4- SISTEMAS DE RECUPERACIÓN Y DE PENDIENTES.

La recuperación de la materia dentro del propio curso se realizará por la realización o repetición de los trabajos propuestos, en las evaluaciones con calificación de suspenso.

El profesor podrá realizar un control o examen, para poder comprobar si los ejercicios presentados por el alumno/a y no realizados en clase han sido realizados por éste.

Alumnado con materias pendientes de cursos anteriores:

- Para los alumnos/as de 4º que cursen la materia de EXPRESIÓN ARTÍSTICA y que tengan la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual pendiente de 1ºESO o 2º ESO, podrán recuperar la materia aprobando las tres evaluaciones del curso actual.
- Para los alumnos/as que se encuentren en 3º o 4º y no cursen la materia de EXPRESIÓN ARTÍSTICA la recuperación consistirá en la realización de:

A. Ejercicios de aplicación de los contenidos de la materia, que estarán colgados en la web del Departamento (100% de la calificación).

El Departamento aportará a los alumnos/as apuntes y referencias bibliográficas para su realización y para la preparación del examen.

Estos ejercicios se entregarán en dos periodos:

- El primero durante la segunda evaluación
- El segundo durante la tercera evaluación

En ambos casos se calificarán y se devolverán corregidas, de forma que, si la calificación fuera negativa en alguna de las láminas propuestas, el alumno podrá entregarla de nuevo, para su posterior calificación.

B. Realización de un examen para los alumnos que no presenten ningún trabajo (100% de la calificación).

Para todos los alumnos, la nota máxima a obtener es un 5

El profesor que imparte clases en 4º ESO se ocupará del seguimiento del alumnado con la asignatura de EPVA pendiente de 1º o 2º ESO; en el resto de casos se ocupará el Jefe de Departamento.

7.5- PLANES DE REFUERZO. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La evaluación de los aprendizajes de los alumnos tendrá un carácter formativo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

Desde el convencimiento de que cada persona es única, hay que asumir, lógicamente, que en el grupo de alumnos hay diferencias de capacidades, intereses y necesidades, debidas a las condiciones personales y a las experiencias vividas, y también a condiciones sociales y culturales. Esto, en el ámbito artístico y en el dibujo especialmente es algo que se encuentra especialmente acentuado. Asumir, conocer y respetar esas diferencias debe ser un principio básico. Por ello, debe establecerse con claridad, el punto del que parte cada alumno y la evolución experimentada durante el proceso de aprendizaje; adecuando la intervención educativa y los criterios de evaluación aplicables al término de cada actuación pedagógica, a las distintas circunstancias de cada uno, concretándose en actividades de distinto tipo y con distinto grado de dificultad.

En el caso de necesidades educativas específicas, como criterio general en la aplicación de las distintas medidas de atención a la diversidad, se parte de un enfoque lineal, de las adaptaciones curriculares menos significativas (ajustes en el CÓMO ENSEÑAR: metodología, actividades, tiempos), a las más significativas (adaptaciones en el QUÉ ENSEÑAR Y QUÉ EVALUAR: contenidos, objetivos o criterios de evaluación), siempre desde un planteamiento lo más normalizador posible.

Se procurará siempre un abanico considerable de posibilidades a la hora de elegir la técnica, el soporte, los materiales y los instrumentos de utilización de cada actividad propuesta. De esta forma el alumno podrá poner en juego los medios más adecuados a sus intereses, preferencias y capacidades personales, y también a sus circunstancias

económicas.

Se seguirán las recomendaciones propuestas por los miembros del departamento de orientación, según las valoraciones que se tengan de cada alumno, su clasificación, y procediendo conforme marca la legislación vigente.

En principio, dado el nivel mínimo de complejidad de la asignatura no es necesario realizar adaptaciones, adaptando, en caso necesario, las prácticas o actividades propuestas a las capacidades del alumno sin alterar la consecución de objetivos, contenidos o criterios de evaluación.

A continuación, se detallan las medidas que se adoptarán, en caso de ser necesario, en los supuestos siguientes:

Alumnado que presenta Necesidades Educativas Especiales: se adaptará el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de los PRE los cuales tendrán en cuenta sus características particulares para potenciar al máximo su desarrollo integral, partiendo siempre de la evaluación inicial así como de la información proporcionada por el departamento de orientación. Se les proporcionará al comienzo de cada unidad didáctica el material necesario para que consigan los objetivos propuestos en su PRE, dicho material consistirá en:

- Se les proporcionarán textos cortos y sencillos sobre los contenidos a tratar en la unidad, los cuales leerán mientras el profesor da la explicación al resto de compañeros.
- Después se les solucionará todas las dudas que se hubiesen surgido.
- Realizan ejercicios adaptados a su nivel sobre la unidad a trabajar.
- Si se realizara algún tipo de actividad distinta al ritmo de clase normal como pudiesen ser trabajos en grupo, se incorporarán a la actividad realizándose grupos flexibles y heterogéneos encargándose de la parte a trabajar más sencilla que hubiese en la actividad, al igual que el guion de estará adaptado a sus necesidades educativas.
- Del mismo modo las pruebas escritas también se adaptarán a sus necesidades.
- Si poseen algún problema visual se les proporcionará material con el tamaño de letra mayor, se les situará en la primera fila, se escribirá más grande en la pizarra...
- Si el problema fuese auditivo, se le colocaría en la primera fila, se le hablaría de frente y cerca, se escribiría más en la pizarra...
- Además, se tendrá especial cuidado en los trabajos que requieran movilidad dentro del aula. Para ello se mantiene la conciencia colectiva del grupo de la importancia del orden en la clase especialmente por su compañera. Es de agradecer la actitud del grupo que está acostumbrado a esta situación.

Alumnado con dificultades específicas de aprendizaje: es decir, aquellos alumnos con dos o más años de desfase curricular no asociados a ningún trastorno grave de conducta ni discapacidad. A estos alumnos/as se les realizará también un plan de trabajo individual (PTI), y para que consigan los objetivos marcados en él, se utilizarán medidas como algunas de las anteriores mencionadas en las que no se haga referencia a ninguna discapacidad.

Alumnado con Altas Capacidades Intelectuales: escucharán la explicación normal de la clase, y posteriormente trabajarán los contenidos propuestos en su PTI con explicaciones de niveles superiores según sus necesidades educativas. Realizarán trabajos de investigación relacionados con los contenidos de la unidad a tratar y siempre que sea posible los relacionarán con la vida real. Los ejercicios y las pruebas escritas se les adaptarán a sus niveles educativos. Si se realizara algún tipo de actividad distinta al ritmo de clase normal como pudiesen ser trabajos en grupo, se incorporarán a la actividad realizándose grupos flexibles y heterogéneos encargándose la parte a trabajar más compleja que hubiese en la actividad, al igual que el guion de estas prácticas será adaptado a sus necesidades educativas.

Alumnado con problemas con el idioma: se les proporcionará un cuadernillo o bien fichas individuales donde por medio de dibujos puedan ir conociendo el idioma, en ellas vendrá debajo del dibujo el nombre escrito en su idioma, y una línea en blanco para escribirlo en español.

Así irán adquiriendo vocabulario, para luego trabajar de forma más concreta con los profesores especializados en grupos reducidos, sólo en ciertas materias.

Alumnado de Integración Tardía en el Sistema Educativo Español: dependerá del idioma que hablen, sino es el español tendrán que seguir lo marcado en el punto anterior. Si el idioma es español habrá que adaptar los contenidos a sus niveles de competencia si fuese necesario.

Alumnado de Compensación de las Desigualdades en Educación: con el fin de hacer efectivo el principio de igualdad en el ejercicio de derecho a la educación, se deben desarrollar acciones de carácter compensatorio en relación con las personas, grupos y ámbitos territoriales que se encuentren en situaciones desfavorables y proveerlos de recursos económicos y de los apoyos precisos para ello. A la vez se reforzará la acción del sistema educativo para evitar desigualdades derivadas de factores sociales, económicos, culturales, geográficos, étnicos o de otra índole.

PROGRAMACIÓN DE CULTURA AUDIOVISUAL

1.- DATOS GENERALES

Centro: IES CONDE ORGAZ

Localidad: MADRID

Etapas: BACHILLERATO

Área/materia/Ámbito: CULTURA AUDIOVISUAL

Nivel: 1º

Curso: 2023/2024

Profesorado: MARTA MARTÍNEZ ARANGÜENA

2.- COMPETENCIAS CLAVE

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

3.- CULTURA AUDIOVISUAL 1º BACHILLERATO.

La narrativa audiovisual forma parte esencial tanto de la expresión artística contemporánea, como, en mayor medida aún, de la comunicación mediática que caracteriza a nuestra época.

Todos estos ámbitos son interesantes para la materia

de Cultura Audiovisual, que intentará procurar al alumnado unas herramientas válidas y suficientes para el procesado correcto de la información de novelas y obras de teatro a la narrativa cinematográfica, analizando, distinguiendo y reflexionando sobre las diferencias y similitudes del

lenguaje escrito y del lenguaje audiovisual. Pero si también es inherente a este bloque, ya que el necesaria la creación de una trama y su articulación en el aprendizaje tendrá que comprender una serie de un guion, también lo es el uso de los aspectos técnicos conceptos a través de la lectura que le permitan que deben sustentar una producción y que se van a conocer elementos formales de la imagen con los que manifestar tanto en la colocación de la cámara como en construir y utilizar una gramática que se

la incorporación de una banda sonora

audiovisual que le llega por múltiples vías. Aparte de este aspecto, la Cultura Audiovisual también pretende que el alumnado sea capaz de producir narraciones audiovisuales complejas – más allá de los contenedores pre-formateados que le proporcionan las redes sociales, a los que están habituados – que tengan en cuenta todos los aspectos que se pueden poner en juego en este terreno: guion, producción, fotografía, iluminación, interpretación, dirección de arte, montaje, etc., todo ello dentro de una experiencia compleja de trabajo colaborativo, lo que implica poner en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos.

La formación de esta materia se estructura en cuatro bloques de contenidos:

Hitos y contemporaneidad de la fotografía y el audiovisual.

Formatos audiovisuales. Acercará al alumnado al conocimiento de la historia de la fotografía y el audiovisual. No se puede obviar en este apartado a todos aquellos creadores que con sus obras han sido capaces de abrir nuevas perspectivas en sus respectivos terrenos siendo motivo de inspiración para generaciones posteriores. Para ello se darán a conocer diversos temas, géneros y estilos del ámbito audiovisual, prestando especial atención a una serie de referencias fundamentales para el alumnado. También en este bloque se analizará la distinción entre imagen y realidad con el fin de que el alumnado tenga un concepto claro de esta dicotomía y que le sirva tanto para la creación de productos audiovisuales como para la reflexión acerca de los mismos. De igual modo se hará un recorrido cronológico a lo largo de la evolución de la imagen. Por otra parte, se introducirá al alumnado en los grandes nombres de la realización televisiva como también en los de aquellos creadores que están adquiriendo relevancia en las nuevas plataformas audiovisuales. Finalmente, en este bloque se tratará el tema de los medios audiovisuales convencionales contrastándolos con los new media y de los cambios.

Elementos formales y capacidad expresiva de la imagen fotográfica y el lenguaje audiovisual. Se procederá a familiarizar al alumnado con los elementos gramaticales esenciales de la imagen fotográfica y el lenguaje audiovisual. También se tratará el uso de la gramática de los planos con el fin de que conozcan sus reglas fundamentales de composición y sus valores expresivos, además de comprender cómo el tiempo es inherente a las imágenes y susceptible de ser modificado o manipulado, las texturas, el volumen, la perspectiva, la iluminación o el estudio de los efectos psicológicos del color. Por otro lado, la comprensión lectora

que contribuya a multiplicar las experiencias sensoriales del espectador. A ello se sumarán los aspectos artísticos que abarcan desde las localizaciones a las caracterizaciones pasando por la interpretación o la iluminación. Vistos estos aspectos de la preproducción y producción, se trataría también en este apartado la postproducción que incluiría entre otras tareas el montaje o la inserción de la banda sonora.

La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos.

Se pondrá en práctica todo lo aprendido y desarrollado en los demás con el levantamiento de una producción audiovisual en todas sus fases. Con el fin de que el alumnado ponga en práctica producciones audiovisuales, es necesario que comprenda cómo se articula el proceso de trabajo en todas sus fases, preproducción, producción y postproducción, y que conozca los diferentes roles de profesionales cuyo papel es fundamental en este tipo de creaciones. Diseñadores de atrezzo, montadores, entre otros, son importantes piezas que aportan calidad a un producto audiovisual. Pero de igual modo es importante que el alumnado conozca, aunque sea a un nivel básico, los medios técnicos con los que se debe contar para una creación de esta índole: soportes, micrófonos, accesorios para cámaras, etc.

Dado que la exhibición del producto al público es una de las últimas fases tras la postproducción, se tratarán en este bloque los temas de los portales de internet, de los canales de promoción artística, pero también se reflexionará sobre su uso responsable, incluyendo el respeto por los derechos de autor. En el ámbito de la promoción se hablará de aquellos festivales cinematográficos que por su importancia deben formar parte de la cultura general del alumnado interesado en el mundo del audiovisual. También, al margen de lo visual, es conveniente dentro de los contenidos de este bloque incluir los podcasts, proporcionando la información necesaria tanto desde el punto de vista técnico como de formatos y contenidos. El alumnado en este bloque conocerá e identificará los medios tecnológicos con los que se debe contar en la elaboración de una producción audiovisual, por lo que es importante también la experimentación y el desarrollo de un proyecto en el que se manifiesten las potencialidades creativas y en el que esté presente el trabajo en colaboración, que le permita encontrarse con diferentes situaciones y circunstancias en la ejecución del mismo.

En cuanto a la orientación de la metodología a emplear, en la materia de Cultura Audiovisual, una actividad que podría plantearse, a modo de ejemplo en el aula, podría ser un trabajo en grupos en el que cada grupo tuviera que realizar el proyecto de un relato audiovisual sobre un mismo acontecimiento del entorno o de la vida del centro (desarrollo de jornadas culturales, campeonatos

deportivos u otras actividades extraescolares de especial relevancia), de tal forma que cada grupo tenga que utilizar el lenguaje propio de un materialice en una producción audiovisual. También este bloque incluye contenidos relacionados con el uso de herramientas o aspectos procedimentales, como pueda ser el uso de cámaras en las que son imprescindibles los conocimientos técnicos y su aplicación, o el retoque digital mediante programas de edición sencillos.

Narrativa audiovisual. Trabajando los aspectos necesarios para el desarrollo de un relato audiovisual, todo lo que implica, por tanto, a la narrativa audiovisual, como el guion literario, el guion técnico o la puesta en escena. Para ello se profundizará en los procesos de adaptaciones

4.- COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

género o un estilo audiovisual determinado: anuncio publicitario, noticia de informativo televisivo, documental, ensayo, formato surrealista, historia dramática siguiendo la vivencia de un protagonista, humorístico, expresivo, mudo, etc., todo ello respetando el derecho a la imagen y a la intimidad de las personas (Ley Orgánica 1/1982, de 5 de mayo, de protección civil del derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen, y normativa de desarrollo). El objetivo sería contrastar los recursos expresivos que cada género o estilo requiere y los efectos que producen en el espectador dichos procedimientos.

<p>1.- Analizar imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, reconociendo sus cualidades plásticas, formales y semánticas y reflexionando sobre la historia de ambos medios, para desarrollar el criterio estético, valorar el patrimonio, ampliar las posibilidades de disfrute y enriquecer el imaginario propio.</p> <p>Las manifestaciones de la fotografía y el audiovisual se encuentran en aumento exponencial en la sociedad contemporánea. El alumnado debe manejar con soltura su análisis, valorando sus cualidades plásticas, formales y semánticas por medio de producciones orales, escritas, audiovisuales y multimodales en las que se expliquen desde la justificación de los movimientos de cámara hasta la importancia del encuadre y el uso de fuera de campo, pasando por la significación del color. En el proceso, el alumnado debe reflexionar sobre la historia de ambos medios, para lo que es indispensable conocer su evolución tecnológica, deteniéndose en los hitos específicos des audiovisual, como la incorporación del sonido a la imagen.</p> <p>La asimilación activa de estos conocimientos desarrollará el criterio estético del alumnado, favorecido por el acercamiento a obras de toda clase de estilos, formatos y géneros, lo que contribuirá igualmente a que aprenda a valorar el patrimonio fotográfico y audiovisual global.</p>	<p>CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1 y CCEC2.</p>
<p>2.- Elaborar producciones audiovisuales, empleando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos, para expresar y comunicar ideas, opiniones y sentimientos y construir una</p>	<p>D3, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.</p>

<p>personalidad abierta y amplia.</p> <p>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. En este proceso, es importante que los alumnos aprendan a utilizar en sus producciones su propia presencia en la imagen y en la banda de sonido como un recurso expresivo y comunicativo más.</p> <p>Asimismo, debe comprender la sintaxis del medio audiovisual en toda su complejidad, integrando el respeto a la posición del público receptor.</p> <p>En último término, el uso de aplicaciones y recursos digitales para la grabación, la edición o la difusión de imágenes y sonidos facilita el desarrollo de conocimientos, destrezas y actitudes relacionados con esta materia, generando al mismo tiempo una oportunidad para la reflexión sobre la necesidad de respetar la propiedad intelectual y los derechos de autor.</p>	
<p>3.- Seleccionar y utilizar las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje y la producción audiovisual, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), para realizar creaciones audiovisuales y aprender a desenvolverse en circunstancias diversas.</p> <p>El proceso de realización de una producción audiovisual es complejo y requiere de la participación de un número de personas relativamente amplio para cubrir todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), que implican desde la correcta utilización de las convenciones del lenguaje audiovisual, hasta la organización de equipos humanos. Además, el entorno digital propio del trabajo audiovisual contemporáneo se caracteriza por la necesidad de adaptación a la transformación permanente de las herramientas y las tecnologías que genera, por lo que el alumnado debe saber seleccionarlas y utilizarlas, demostrando un conocimiento activo de las mismas en las creaciones propias.</p> <p>Por lo demás, la producción audiovisual implica un proceso de trabajo pautado y ordenado, con fases marcadas y una división de las tareas muy clara,</p>	<p>STEM3, CD2, CD3, CPSAA3.1, CE2, CCEC4.1, CCEEC4.2.</p>

<p>para que los imprevistos no perjudiquen el proyecto. El alumnado debe organizar sus creaciones atendiendo a este proceso, elaborando la documentación apropiada y adquiriendo mediante la práctica la flexibilidad</p>	
---	--

<p>necesaria para adaptarse a dichos imprevistos, que pueden abarcar desde la ausencia imprevista de algún miembro del equipo, hasta la imposibilidad de llevar a cabo el plan de rodaje previsto debido a las condiciones meteorológicas. A esto hay que añadir toda clase de circunstancias en las que el alumnado también debe aprender a desenvolverse, como la imposibilidad de contar con los equipos técnicos idóneos para la realización de lo planeado, por lo que ha de mostrar imaginación y soltura en el uso de los medios disponibles.</p>	
--	--

<p>4.- Determinar el público destinatario de una producción audiovisual, analizando sus características y atendiendo al propósito de la obra, para adoptar el lenguaje, el formato y los medios técnicos más adecuados y seleccionar las vías de difusión oportunas.</p> <p>Dado el amplio abanico de posibilidades de acercamiento a la creación audiovisual que caracteriza nuestra época, ejemplificado en la multiplicación y mutación continua de los formatos que se le asocian, es muy importante que el alumnado aprenda a diseñar producciones audiovisuales a partir de la elección previa, consciente e informada, del público al que quiere dirigirse. Para ello, debe plantearse tanto la adecuación del lenguaje a emplear, como los medios técnicos a utilizar y el formato en el que encuadrarlas.</p> <p>Entre las múltiples vías para la difusión de los trabajos audiovisuales, las de acceso más sencillo son aquellas que proporciona internet, aunque no se deben desdeñar otras posibilidades. El alumnado debe familiarizarse con el mayor número de ellas, identificando para cada tipo de producción, de modo que pueda dar a conocer las suyas propias a un público lo más amplio posible.</p> <p>Por ello, resulta esencial que el alumnado sepa diseñar 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 al que se destinan</p>	<p>STEM3, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCE5, CCEC4.2.</p>
--	---

5.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN, CONTENIDOS, SITUACIONES DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN						
<p>Competencia específica 1.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Explicar los aspectos esenciales de la evolución del lenguaje fotográfico y audiovisual, valorando los cambios que se han producido a lo largo de la historia del medio. 2. Analizar las cualidades plásticas, formales y semánticas de producciones fotográficas y audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, determinando las reglas y códigos por las que se rigen y valorando la flexibilidad de esas normas. 3. Proponer interpretaciones personales del patrimonio fotográfico y audiovisual, argumentando desde un criterio estético propio. 	<p>A.- Hitos y contemporaneidad de la fotografía y el audiovisual. Formatos audiovisuales.</p> <p>1.- Creación y evolución de la fotografía y el lenguaje audiovisual: 2.- Pioneros en los avances tecnológicos y en el establecimiento de las formas lingüísticas en ambos medios.</p> <ul style="list-style-type: none"> · En la fotografía: Joseph Nicéphore Niepce, Louis Daguerre, William Henry Fox Talbot, George Eastman. · En el cinematógrafo: Athanasius Kircher, Peter Mark Roget, Émile Reynaud, Étienne Jules Marey, Eadward Muybridge, Hermanos Lumière, Louis Aimé A. Le Prince, Thomas Alva Edison, Edwin S. Porter, Georges Méliès, Segundo de Chomón, Escuela de 	<p>La calificación se obtendrá de la siguiente manera:</p> <p>Media aritmética entre las tres evaluaciones teniendo en cuenta la siguiente tabla de ponderaciones.</p> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>Primer trimestre</td> <td>Segundo trimestre</td> <td>Tercer trimestre</td> </tr> <tr> <td>Proyectos: 100%</td> <td>Proyectos: 100%</td> <td>Proyectos: 100%</td> </tr> </table> <p>Es condición indispensable entregar todas las actividades. Si el alumno no lo hiciera, en el boletín trimestral</p>	Primer trimestre	Segundo trimestre	Tercer trimestre	Proyectos: 100%	Proyectos: 100%	Proyectos: 100%
Primer trimestre	Segundo trimestre	Tercer trimestre						
Proyectos: 100%	Proyectos: 100%	Proyectos: 100%						

<p>Competencia específica 2. 2</p> <p>1. Diseñar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, incorporando las experiencias personales y el acercamiento a otros medios de expresión.</p> <p>2. Evaluar el rigor ético y formal con el que se usas las herramientas de creación fotográfica y audiovisual, analizando diversas producciones, distinguiendo críticamente los modos de presentar las informaciones y los mensajes, identificando su posible manipulación y reflexionando sobre la</p>	<p>Brighton, David W. Griffith, Alice Guy Blaché</p> <p>3.- Principales corrientes históricas en el cine, máximos representantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Los temas fotográficos, principales características y autores más relevantes. · Pictorialismo, fotografía científica, fotoperiodismo, fotografía urbana, fotografía de paisaje, retrato, fotografía de autor, fotografía publicitaria, fotografía de moda, fotomontaje, fotografía abstracta. · La obra gráfica de Henry Peach Robinson, Julia Margaret Cameron, Oscar G. Rejlander, Joan 	<p>aparecerá una nota inferior a 5 hasta que el alumno entregue los que quedaran pendientes. Si no los entrega en la segunda, sucederá lo mismo hasta que los entregue y si al final de curso no los ha entregado o la media de las tres evaluaciones no es superior a 5, el alumno tendrá que presentarse a un examen final.</p> <p>Al final de curso, todos los proyectos trimestrales tienen que ser entregados para su calificación aunque no hayan sido presentados en la fecha programada en cada trimestre.</p> <p>Pérdida de la evaluación continua.</p> <p>Aquel alumno que tenga faltas de asistencia sin justificar equivalentes a un 30% de las horas de la asignatura durante el trimestre, perderá el derecho a la evaluación continua.</p>
---	---	--

<p>necesidad de respeto de la propiedad intelectual y los derechos de autor.</p> <p>3. Realizar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, utilizando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y empleando el lenguaje y los medios de producción con rigor ético y formal.</p>	<p>Vilatobá, Dr. Hugh Welch Diamond, Nadar, Agencia Magnum, Dorothea Langue, Walker Evans, Brassai, Ansel Adams, Francesc Catalá-Roca, Diane Arbus, Cecil Beaton, Chema Madoz, Anne Leibovitz, Cristina García Rodero, Ouka Leele, Oliviero Toscani, Richard Avedon, Mario Testino, John Heartfield, Josep</p>	<p>Examen ordinario de junio.</p> <p>Lo realizarán todos los alumnos que no hayan obtenido de media un 5, los que pierdan el derecho a la evaluación continua o no hayan entregado todos los trabajos.</p> <p>CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.</p>
---	--	--

<p>Competencia específica 3.</p> <p>1.Confeccionar adecuadamente los equipos de trabajo para producciones audiovisuales colectivas, identificando las diferentes habilidades requeridas y repartiendo tareas con criterio.</p> <p>2.Planificar producciones audiovisuales determinando los medios y habilidades necesarios, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), justificando razonadamente su elección y considerando los posibles imprevistos y la manera de resolverlos.</p> <p>3.Demostrar flexibilidad y habilidad para resolver los imprevistos propios de las producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta en su planificación y considerando de manera abierta las diferentes posibilidades para resolver un problema sobrevenido.</p> <p>4.Realizar producciones audiovisuales de manera creativa, utilizando correctamente las técnicas, herramientas y convecciones del lenguaje necesarias, valorando el trabajo colaborativo e intentando conseguir un resultado final ajustado al proyecto</p>	<p>Renau, Man Ray, entre otros.</p> <p>4.- Principales corrientes históricas en el cine, máximos representantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Los estilos y géneros cinematográficos, principales características. · Expresionismo, surrealismo, neorealismo, Free Cinema, Nouvelle Vague, Dogma 95. · Ejemplos de autores, géneros y obras más relevantes: <ul style="list-style-type: none"> ◦ El gabinete del doctor Caligari de Robert Wiene. ◦ Nosferatu de F.W. Murnau. ◦ Metrópolis de Fritz Lang. ◦ Un perro Andaluz de Luis Buñuel y Salvador Dalí. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Obsesión de Luchino Visconti. ◦ Ladrón de bicicletas de Vittorio de Sica. ◦ Roma ciudad abierta de Roberto Rossellini. ◦ La soledad del corredor de fondo de Tony Richardson. ◦ Sábado noche, domingo mañana de Karel Reisz. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Los 400 Golpes de François Truffaut. ◦ Al final de la escapada de Jean Luc Godard. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Cleo de 5 a 7 de Agnès 	<p>Las herramientas de evaluación pretenden objetivar el grado de consecución de los contenidos en sí mismos y de las competencias específicas con ellos relacionadas. Los proyectos asociados a cada bloque de contenido son obligatorios, hay que entregarlos todos en plazo en cada evaluación para poder obtener la calificación positiva correspondiente.</p> <p>Los proyectos ponderarán el 100%. Si el alumno no alcanzara la calificación de 5 en cada evaluación o si al final de curso la media de las tres evaluaciones no es superior a 5, el alumno tendrá que presentarse a un examen final que tendrá una ponderación del 50% de la nota del curso y obligatorio para todos aquellos con nota inferior a 5.</p> <p>Tendrá carácter voluntario para los que hayan obtenido una calificación superior a 7 y quieran mejorarla. En tal caso, el alumno que en la prueba final obtenga una calificación inferior a su nota, no variará, mientras que si es superior, se considerará como nota final del 70% de la calificación del curso.</p> <p>Al final de curso, todos los proyectos trimestrales tienen que ser entregados para su calificación aunque no hayan sido</p>
---	---	---

preparado previamente.	<p>Varda.</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ El año pasado en Marienbad de Alain Resnais, Lars von Trier, Thomas Vinterberg, Lone Scherfing. 	<p>presentados en la fecha programada en cada trimestre.</p> <p>El alumno que obtenga una nota inferior al 5 en algún trimestre tendrá que</p>
<p>Competencia específica 4.</p> <p>1.Justificar la elección del lenguaje, el formato y los medios técnicos en</p>		

<p>producciones audiovisuales, considerando previamente el tipo de público al que se quieren dirigir.</p> <p>2. Seleccionar las vías de difusión más adecuadas para producciones audiovisuales, teniendo en cuenta su propósito, valorando de manera crítica e informada las posibilidades existentes, utilizando entornos seguros y respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.</p> <p>3. Analizar de manera abierta y respetuosa la recepción de las producciones audiovisuales presentadas, comprobando la adecuación del lenguaje, el formato y los medios técnicos de la obra, así como de las vías de difusión, y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Género histórico, bélico, drama, cine negro, western, ciencia ficción, comedia, aventuras, terror, documental, fantástico y musical. · La obra cinematográfica y características de los cineastas Sergei Eisenstein, Leni Riefenstahl, Dziga Vértov, John Ford, Alfred Hitchcock, Charles Chaplin, Ernst Lubitsch, Frank Capra, Orson Welles, John Huston, David Lean, Billy Wilder, Akira Kurosawa, Woody Allen, Stanley Kubrick, Steven Spielberg, Martin Scorsese, George Lucas, Ridley Scott, Abbas Kiarostami, Quentin Tarantino, James Cameron, Tim Burton, Christopher Nolan, David Fincher, Luis García Berlanga, Juan Antonio Bardem, Carlos Saura, Josefina Molina, José Luis Garci, Fernando Trueba, Alex de la Iglesia, Pedro Almodovar, Alejandro Amenabar, Fernando Trueba, Pilar Miró, Icíar Bollain, Isabel Coixet, Gracia Querejeta, Guillermo del toro, Alejandro González Iñárritu. <p>5.- La diversidad en las manifestaciones fotográficas y audiovisuales contemporáneas y del pasado.</p> <p>6.- Lectura y análisis comparativo, considerando su contexto histórico. · El mundo audiovisual como representación del mundo real.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Evolución de la construcción de imágenes: de los orígenes al <i>new media art</i>. <p>9.- Principales formatos audiovisuales: corto, medio y</p>	<p>equilibrar la nota (media aritmética) con los otros trimestres para conseguir una media mínima de 5 y aprobar en la evaluación final.</p> <p>Los proyectos y actividades no entregadas en cada trimestre se computarán como 0 hasta su entrega a lo largo del curso.</p> <p>La nota correspondiente a estos se guardará en cada evaluación en el caso de no superar con un 5 la media ponderada de los dos parciales. Al final de curso y una vez superado el examen final, se rectificará la nota de cada trimestre para obtener la media final.</p> <p>Si se hallase al alumno cometiendo fraude académico en los proyectos se le calificará con una nota de 0.</p>
--	--	--

	<p>largometraje de ficción, corto, medio y largometraje documental, serie, ensayo fílmico, formatos televisivos, videoclip, <i>fashion film</i>, <i>spot</i>, vídeo educativo, vídeo corporativo/institucional y formatos asociados a las redessociales, entre otros.</p> <p>8.- Los grandes realizadores españoles de televisión: Chicho Ibáñez Serrador, Félix Rodríguez de la Fuente, Valerio Lazarov, Fernando Navarrete, Antonio Mercero, Lolo Rico, Hugo Stiven.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Análisis de sus aspectos formales más destacados. · Los <i>showrunners</i> o autores-productores de series: Alex Pina, Daniel Écija, Matthew Weiner, Shonda Rhimes, Matt Groening, Vince Gilligan, etc. · Aspectos formales y narrativos de las series nacionales e internacionales. <p>9.- El audiovisual en la sociedad contemporánea: medios de comunicación convencionales e Internet.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Tipología y características de los medios audiovisuales convencionales y de los new media y su influencia social en las audiencias. · El cambio de paradigma de la publicidad en los medios convencionales y en internet. <p>B.- Elementos formales y capacidad expresiva de la imagen fotográfica y el lenguaje audiovisual.</p> <p>1.- Plano y toma:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Escala: valor expresivo y 	
--	--	--

	<p>toma</p> <ul style="list-style-type: none">· Escala: valor expresivo y toma· Angulaciones y movimientos de cámara.	
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> · Plano y contraplano · El plano secuencia <p>2.- El uso de la gramática en los planos: el <i>raccord</i>, la planificación y sucesión en el tamaño de los planos, el salto de eje, la ley de la mirada, la dirección del movimiento y las salidas y entradas de cuadro.</p> <p>3.- Exposición, profundidad de campo, enfoque, encuadre, campo y fuera de campo.</p> <p>4.- Efectos técnicos: ralentización, aceleración, congelado, inversión de movimiento, fragmentación de la imagen, transiciones.</p> <p>5.-Conceptos básicos sobre iluminación.</p> <p>6.-Composición para imagen fija y para imagen en movimiento.</p> <p>7.- Los encuadres, el centro de interés, las líneas en la composición, el ritmo visual, regla de los tercios, la regla del horizonte, la proporción áurea, espacios positivos y espacios negativos, enfoque total y selectivo, textura, volumen, perspectiva, iluminación.</p> <p>8.- Simbología y psicología del color. Ejemplos de aplicación en grandes obras del cine y la fotografía.</p> <ul style="list-style-type: none"> · La elección del tono, saturación, luminosidad y su intencionalidad expresiva y narrativa en los medios audiovisuales. <p>9.- El retoque digital. Análisis de posibilidades.</p> <ul style="list-style-type: none"> · <i>Morphing, creación de imágenes por ordenador (CGI), captura de movimiento (MOCAP), Bullet time, Deep Fake, etalonaje digital</i> <p>10.- Funciones de la imagen audiovisual</p> <p>C. - Narrativa audiovisual.</p>	
--	--	--

	<p>1.- El guion literario:</p> <ul style="list-style-type: none">· Fases de elaboración.· Escena y secuencia dramática· La escaleta.<ul style="list-style-type: none">· Literatura y guion cinematográfico:	
--	---	--

	<p>adaptaciones novelísticas y de obras teatrales al lenguaje cinematográfico.</p> <ul style="list-style-type: none"> · La teoría del guion en Syd Field y Robert McKee. · Protagonistas, antagonistas, secundarios. <ul style="list-style-type: none"> · Los arquetipos y las tramas universales. · Los personajes en los guiones cinematográficos: personalidad, dilemas, y el arco del personaje. · El <i>MacGuffin</i>. <p>2.- El guion técnico y el <i>storyboard</i>. 3.- La planta de cámara.</p> <p>4.- La puesta en escena: localizaciones, decorados (volumétricos y virtuales), caracterización, interpretación, iluminación, movimiento.</p> <p>5.- Los decorados de Gil Parrondo. 6.- Los diseñadores de vestuario: Edith Head, Yvonne Blake, Colleen Atwood y la alta costura en el cine. 7.- La banda de sonido: perspectiva sonora y posibilidades expresivas.</p> <ul style="list-style-type: none"> · La relación perceptiva entre imagen y sonido: El sonido diegético y no diegético, diálogos, monólogo interior, voz en off. · La función expresiva del sonido y el silencio en relación con la imagen. · Funciones de la música en las producciones audiovisuales. El leitmotiv. <p>8.- El montaje y la postproducción. Evolución y gramática.</p> <ul style="list-style-type: none"> · El uso del montaje en las relaciones espacio temporales: <i>flash forward, flash back</i>, acciones paralelas, 	
--	---	--

	<p>elipsis, simultaneidad.</p> <ul style="list-style-type: none">· El efecto Kuleshov. <p>9.- Los lenguajes de la televisión y la publicidad.</p> <p>D. - La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos.</p>	
--	--	--

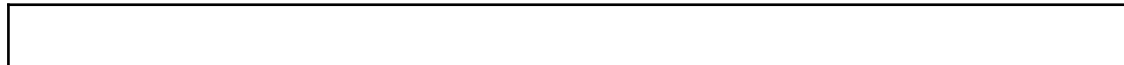
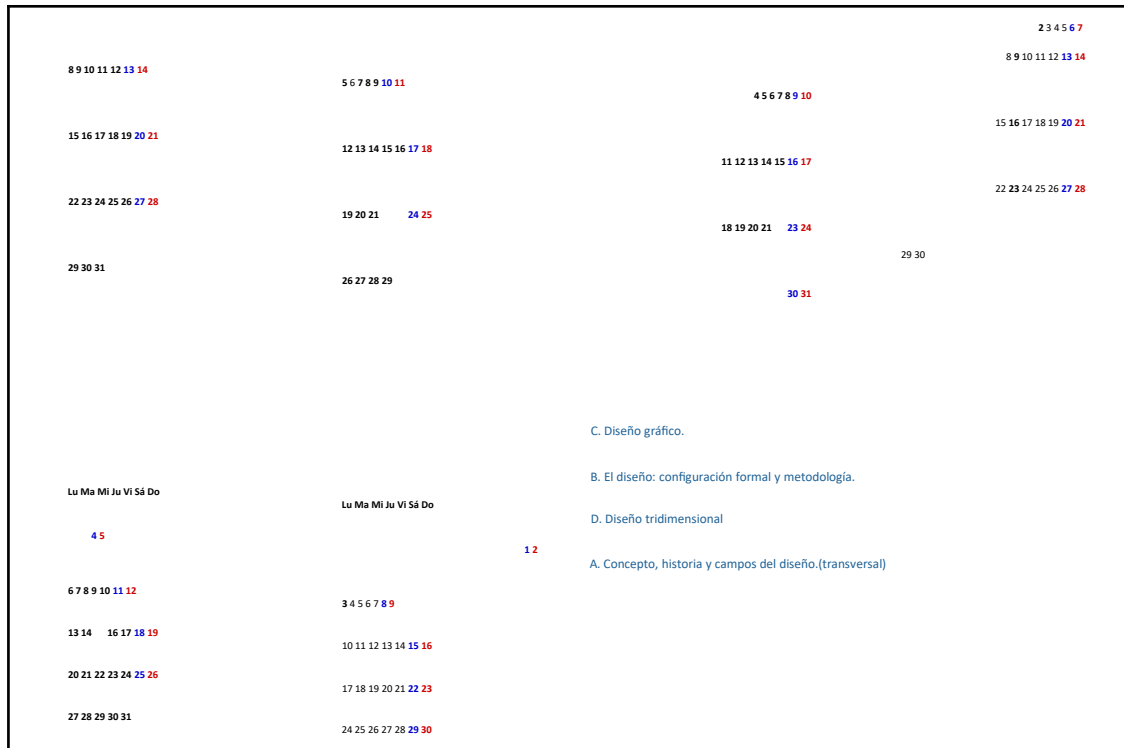
	<p>1.- Equipos humanos de trabajo en la producción audiovisual: dirección, producción, cámara/fotografía, sonido, arte, postproducción.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Montador. · Compositor musical. · Director de fotografía. · Sonidista. · Atrezzista. · <i>Script</i>. <p>2.- La distribución de tareas en la producción audiovisual: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.</p> <p>3.- Fases de trabajo: preproducción, rodaje y postproducción.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Guiones originales. Adaptaciones. · Castings. · El plan de rodaje. · Distribución y exhibición. 4.- Estrategias de selección de técnicas, herramientas y convenciones audiovisuales. <p>5.- Medios técnicos de realización: cámara y accesorios, microfonía, equipo de iluminación.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Grúa, tróvilin, cabeza caliente, <i>steadycam</i>, estabilizadores volantes. · Jirafas y perchas. · Tipología de micrófonos según dirección. · Luminarias de luz difusa y de luz puntual. Viseras, pantallas reflectoras, paraguas. Soportes para aparatos de iluminación. <p>6.- Grabación del sonido. Sincrónico y recreado.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Efectos <i>foley</i> y efectos especiales de sonido. <p>7.- Introducción a los principales <i>softwares</i> de edición no lineal. · Diferencias entre la edición lineal y no lineal.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Principales editores de vídeo no lineales. 	
--	--	--

	8.- Difusión de contenidos audiovisuales: redes sociales, salas comerciales, espacios de exhibición alternativos, festivales	
--	--	--

	<p>cinematográficos en línea y presenciales, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Los portales de internet y las redes sociales. Uso responsable. · Los nuevos canales de promoción artística. · Premios Óscar, Festival de Cine de Venecia, Premios Goya, Festival de cine de San Sebastián, etc. · El podcast. Características y géneros. <p>9.- Protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría. 10.- Técnicas y estrategias de evaluación de las producciones audiovisuales.</p>	
--	--	--

5.- SECUENCIACIÓN DE SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN

Lu Ma Mi Ju Vi Sá Do	Lu Ma Mi Ju Vi Sá Do	Lu Ma Mi Ju Vi Sá Do	Lu Ma Mi Ju Vi Sá Do
1 2 3		2 3 4 5	1 2 3
	2 3 4 5 6 7 8	6 7 8 10 11 12	4 5 9 10
4 5 6 7 8 9 10	9 10 11 14 15	13 14 15 16 17 18 19	11 12 13 14 15 16 17
11 12 13 14 15 16 17	16 17 18 19 20 21 22	20 21 22 23 24 25 26	18 19 20 21 22 23 24
18 19 20 21 22 23 24	23 24 25 26 27 28 29	27 28 29 30	30 31
25 26 27 28 29 30	30 31		
Lu Ma Mi Ju Vi Sá Do	Lu Ma Mi Ju Vi Sá Do	Lu Ma Mi Ju Vi Sá Do	Lu Ma Mi Ju Vi Sá Do
6 7	1 2 3 4	1 2 3	



Temporalización.

A.- Hitos y contemporaneidad de la fotografía y el audiovisual. Formatos audiovisuales.

1.- Creación y evolución de la fotografía y el lenguaje audiovisual:

2.- Pioneros en los avances tecnológicos y en el establecimiento de las formas lingüísticas en ambos medios.

- En la fotografía: Joseph Nicephore Niepce, Louis Daguerre, William Henry Fox Talbot, George Eastman.
- En el cinematógrafo: Athanasius Kircher, Peter Mark Roget, Émile Reynaud, Étienne Jules Marey, Eadward Muybridge, Hermanos Lumière, Louis Aimé A. Le Prince, Thomas Alva Edison, Edwin S. Porter, Georges Méliès, Segundo de Chomón, Escuela de Brighton, David W. Griffith, Alice Guy Blaché

3.- Principales corrientes históricas en el cine, máximos representantes:

- Los temas fotográficos, principales características y autores más relevantes.
- Pictorialismo, fotografía científica, fotoperiodismo, fotografía urbana, fotografía

de paisaje, retrato, fotografía de autor, fotografía publicitaria, fotografía de moda, fotomontaje, fotografía abstracta.

- La obra gráfica de Henry Peach Robinson, Julia Margaret Cameron, Oscar G. Rejlander, Joan Vilatobá, Dr. Hugh Welch Diamond, Nadar, Agencia Magnum, Dorothea Langue, Walker Evans, Brassai, Ansel Adams, Francesc Catalá-Roca, Diane Arbus, Cecil Beaton, Chema Madoz, Anne Leibovitz, Cristina García Rodero, Ouka Leele, Oliviero Toscani, Richard Avedon, Mario Testino, John Heartfield, Josep Renau, Man Ray, entre otros.

4.- Principales corrientes históricas en el cine, máximos representantes:

- Los estilos y géneros cinematográficos, principales características.
- Expresionismo, surrealismo, neorrealismo, Free Cinema, Nouvelle Vague, Dogma 95.
- Ejemplos de autores, géneros y obras más relevantes:
 - El gabinete del doctor Caligari de Robert

Wiene.

- Nosferatu de F.W. Murnau.

C. - Narrativa audiovisual.

1.- El guion literario:

- Fases de elaboración.
- Escena y secuencia dramática
- La escaleta.
- Literatura y guion cinematográfico: adaptaciones novelísticas y de obras teatrales al lenguaje cinematográfico.
- La teoría del guion en Syd Field y Robert McKee.
- Protagonistas, antagonistas, secundarios. · Los arquetipos y las tramas universales. · Los personajes en los guiones cinematográficos: personalidad, dilemas, y el arco del personaje.
- El *MacGuffin*.

2.- El guion técnico y el *storyboard*.

3.- La planta de cámara.

4.- La puesta en escena: localizaciones, decorados (volumétricos y virtuales), caracterización, interpretación, iluminación, movimiento. 5.- Los decorados de Gil Parrondo.

6.- Los diseñadores de vestuario: Edith Head, Yvonne Blake, Colleen Atwood y la alta costura en el cine. 7.-

La banda de sonido: perspectiva sonora y posibilidades expresivas.

- La relación perceptiva entre imagen y sonido: El sonido diegético y no diegético, diálogos, monólogo interior, voz en off.
- La función expresiva del sonido y el silencio en relación con la imagen.
- Funciones de la música en las producciones audiovisuales. El leitmotiv.

8.- El montaje y la postproducción. Evolución y gramática.

- El uso del montaje en las relaciones espacio temporales: *flash forward*, *flash back*, acciones paralelas, elipsis, simultaneidad.
- El efecto *Kuleshov*.

9.- Los lenguajes de la televisión y la publicidad.

D. - La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos.

1.- Equipos humanos de trabajo en la producción audiovisual: dirección, producción, cámara/fotografía, sonido, arte, postproducción. · Montador.

- Metrópolis de Fritz Lang.
- Un perro Andaluz de Luis Buñuel y Salvador Dalí.
- Obsesión de Luchino Visconti.

- Ladrón de bicicletas de Vittorio de Sica.
- Roma ciudad abierta de Roberto Rossellini.
- La soledad del corredor de fondo de Tony Richardson.

- Sábado noche, domingo mañana de Karel Reisz.

- Los 400 Golpes de François Truffaut.

- Al final de la escapada de Jean Luc Godard.

- Cleo de 5 a 7 de Agnès Varda.

- El año pasado en Marienbad de Alain Resnais, Lars von Trier, Thomas Vinterberg, Lone Scherfing.

- Género histórico, bélico, drama, cine negro, western, ciencia ficción, comedia, aventuras, terror, documental, fantástico y musical.

- La obra cinematográfica y características de los cineastas Sergei Eisenstein, Leni Riefenstahl, Dziga Vértov, John Ford, Alfred Hitchcock, Charles Chaplin, Ernst Lubitsch, Frank Capra, Orson Welles, John Huston, David Lean, Billy Wilder, Akira Kurosawa, Woody Allen, Stanley Kubrick, Steven Spielberg, Martin Scorsese, George Lucas, Ridley Scott, Abbas Kiarostami, Quentin Tarantino, James Cameron, Tim Burton, Christopher Nolan, David Fincher, Luis García Berlanga, Juan Antonio Bardem, Carlos Saura, Josefina Molina, José Luis Garci, Fernando Trueba, Alex de la Iglesia, Pedro Almodovar, Alejandro Amenabar, Fernando Trueba, Pilar Miró, Icíar Bollaín, Isabel Coixet, Gracia Querejeta, Guillermo del toro, Alejandro González Iñárritu.

5.- La diversidad en las manifestaciones fotográficas y audiovisuales contemporáneas y del pasado. 6.- Lectura y análisis comparativo, considerando su contexto histórico.

- El mundo audiovisual como representación del mundo real.
- Evolución de la construcción de imágenes: de los orígenes al *new media art*.

9.- Principales formatos audiovisuales: corto, medio y largometraje de ficción, corto, medio y largometraje documental, serie, ensayo fílmico, formatos televisivos, videoclip, *fashion film*, *spot*, vídeo educativo, vídeo corporativo/institucional y formatos asociados a las redessociales, entre otros.

- Compositor musical.
- Director de fotografía.
- Sonidista.
- Atrezzista.
- *Script*.

2.- La distribución de tareas en la producción audiovisual: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.

3.- Fases de trabajo: preproducción, rodaje y postproducción.

- Guiones originales. Adaptaciones.
- Castings.
- El plan de rodaje.
- Distribución y exhibición.

4.- Estrategias de selección de técnicas, herramientas y convenciones audiovisuales.

5.- Medios técnicos de realización: cámara y accesorios, microfonía, equipo de iluminación. · Grúa, trávelin, cabeza caliente, *steadycam*, estabilizadores volantes.

- Jirafas y perchas.
- Tipología de micrófonos según dirección. · Luminarias de luz difusa y de luz puntual. Viseras, pantallas reflectoras, paraguas. Soportes para aparatos de iluminación.

6.- Grabación del sonido. Sincrónico y recreado. ·

8.- Los grandes realizadores españoles de televisión: Chicho Ibáñez Serrador, Félix Rodríguez de la Fuente, Valerio Lazarov, Fernando Navarrete, Antonio Mercero, Lolo Rico, Hugo Stuvan.

- Análisis de sus aspectos formales más destacados.
- Los *showrunners* o autores-productores de series: Alex Pina, Daniel Écija, Matthew Weiner, Shonda Rhimes, Matt Groening, Vince Gilligan, etc.
- Aspectos formales y narrativos de las series nacionales e internacionales.

9.- El audiovisual en la sociedad contemporánea: medios de comunicación convencionales e Internet. · Tipología y características de los medios audiovisuales convencionales y de los new media y su influencia social en las audiencias. · El cambio de paradigma de la publicidad en los medios convencionales y en internet.

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

1.- Plano y toma:

- Escala: valor expresivo y toma
- Escala: valor expresivo y toma
- Angulaciones y movimientos de cámara. · Plano y contraplano
- El plano secuencia

2.- El uso de la gramática en los planos: el *raccord*, la planificación y sucesión en el tamaño de los planos, el salto de eje, la ley de la mirada, la dirección del movimiento y las salidas y entradas de cuadro.

3.- Exposición, profundidad de campo, enfoque, encuadre, campo y fuera de campo.

4.- Efectos técnicos: ralentización, aceleración,

Efectos *foley* y efectos especiales de sonido.

7.- Introducción a los principales *softwares* de edición no lineal.

- Diferencias entre la edición lineal y no lineal.
- Principales editores de vídeo no lineales. 8.-

Difusión de contenidos audiovisuales: redes sociales, salas comerciales, espacios de exhibición alternativos, festivales cinematográficos en línea y presenciales, etc.

- Los portales de internet y las redes sociales. Uso responsable.
- Los nuevos canales de promoción artística. · Premios Óscar, Festival de Cine de Venecia, Premios Goya, Festival de cine de San Sebastián, etc.
- El podcast. Características y géneros. 9.-

Protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría.

10.- Técnicas y estrategias de evaluación de las producciones audiovisuales.

congelado, inversión de movimiento, fragmentación de la imagen, transiciones.

5.-Conceptos básicos sobre iluminación.

6.-Composición para imagen fija y para imagen en movimiento.

7.- Los encuadres, el centro de interés, las líneas en la composición, el ritmo visual, regla de los tercios, la regla del horizonte, la proporción áurea, espacios positivos y espacios negativos, enfoque total y selectivo, textura, volumen, perspectiva, iluminación.

8.- Simbología y psicología del color. Ejemplos de aplicación en grandes obras del cine y la fotografía. · La elección del tono, saturación, luminosidad y su intencionalidad expresiva y narrativa en los medios audiovisuales.

9.- El retoque digital. Análisis de posibilidades. · *Morphing, creación de imágenes por ordenador (CGI), captura de movimiento (MOCAP), Bullet time, Deep Fake, etalonaje digital*

10.- Funciones de la imagen audiovisual

Ejemplo de situaciones de aprendizaje 1, 2 y 3, correspondientes con los tres bloques de contenidos B, C y D y los tres proyectos de DG, DI y DT (Diseño gráfico, diseño industrial y diseño tridimensional).

1º EV.	-TÍTULO S.A.:LA IMAGEN SECUENCIAL. ILUSIÓN DE MOVIMIENTO. STOP-MOTION.		
CONTEXTUALIZACIÓN:	<p>El alumno debe de realizar una pequeña pieza de animación con un personaje creado por él, hecho con recortes de papel y cartulina. Se contextualiza dentro de las actividades de introducción a la imagen secuencial. Una vez introducida la materia, los antecedentes comunes con la fotografía y la inquietud por la representación y modelización de la realidad a través de multitud de aparatos y juguetes ópticos, la captación y fijación de imágenes en un soporte estable, junto con el anhelo de representar y captar el movimiento, la proyección de imágenes y la creación de historias o el registro de hechos científicos y cotidianos, como génesis del lenguaje de los dos medios. Se les ha hablado de la persistencia retiniana, de la ilusión del movimiento y de las limitaciones físicas que tiene el órgano de la vista para percibir ciertos estímulos.</p> <p>Se les ponen ejemplos de los que es una STOP-MOTION y se plantea una primera actividad de aproximación al lenguaje cinematográfico. Una visita a los cines Doré a ver "Psiconautas. Los niños olvidados" y a partir de ahí, empezar a trabajar la técnica para gradualmente ir introduciendo elementos propios de la narrativa cinematográfica.</p> <p>Contenidos:</p>		
BLOQUES DE CONTENIDOS			
B. 1	C.2/C. 7/C.8	D.9	
A. 1/A.2/A.9.			

OBJETIVOS ETAPA	G,I,k y L
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> · Integrar la metodología proyectual en todos ámbitos de la vida cotidiana y en concreto, en la planificación del proceso de creación de producciones multimedia, Introducirse en la dinámica ABP, mediante proyectos y productos audiovisuales a pequeña escala. · Realizar una animación explorando las posibilidades de la animación para contar historias. · Aplicar con coherencia a la función comunicativa de la propuesta, los elementos del lenguaje visual y las destrezas mínimas para dibujar y manipular piezas de papel o cartón para generar movimiento fluido de personajes creados por ellos mismos. · Comprender el valor narrativo de las escalas de representación cinematográfica, los planos y tomas como selección de la realidad. · Manejar las técnicas y programas digitales más apropiados para la realización de dicha propuesta.
TEMPORALIZACIÓN	Octubre. 10 días lectivos. 4 en los que se plantea la actividad y se desarrolla teóricamente. 6 días para la realización, de ellos, 5 en aula de informática trabajando la maquetación. El resto, desarrollo con el material generado.

COMPETENCIAS CLAVE	CCL1, STEM1, STEM 3, CD1, CD2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA4, CC4, CE2, CE1, CE3, CCEC2, CCEC3.1, CCEC4.1 y CCEC4.2.			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CE1 X	CE2 X	CE3 X	CE4 X
ACTIVIDADES	Se propone progresivamente y de forma guiada, inducir al alumno hacia los objetivos de aprendizaje, a través de trabajos y actividades que permitan la explicación y el análisis de productos audiovisuales, antes de abordar y experimentar cada una de las fases del proceso creativo.			
METODOLOGÍA	<p>Al comienzo de cada situación se realizará la propuesta: Solucionar un determinado problema relacionado con el lenguaje cinematográfico. Se va publicando contenido e información relevante en el aula virtual. Instrucciones, referencias, contenidos vinculados con ella, para que pasen a planificar el trabajo en el aula.</p> <p>El profesor encamina la actividad, revisa dentro del aula las propuestas del alumno, asesora, rectifica y verifica el trabajo del alumno en todo el proceso, tanto del trabajo en clase como del realizado en casa. Se le recuerda en todo momento que los trabajos han de pasar por la supervisión del profesor antes de su entrega en el aula virtual.</p>			
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	Se tienen en cuenta los trabajos y actividades relacionadas con los contenidos, así como la observación den el aula.			

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	PROPUESTA DE RÚBRICA			
	INCUBACIÓN	DESARROLLO		
	BOCETOS/ PLANIFICACIÓN	REALIZACIÓN	TECNICA	PRESENTACIÓN
	0/1/3	0/1/2/3/3	0/1/2	0/1/2
	Variedad, claridad, cantidad, propuestas de color, tipografía, composición y justificación según el planteamiento de la actividad. FASE DE PREPRODUCCIÓN: Elementos necesarios, material, ideas, story, etc.	Adaptación al problema, aplicación de teoría de la técnica y la narrativa cinematográfica.	Manejo de las herramientas y aplicación de la técnica a trabajar.	Limpieza, formato, soporte, claridad, legibilidad, etc.
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	<p>La metodología utilizada en los proyectos fomenta la autonomía del alumno, le hace responsable y garante del éxito de los mismos asumiendo que el procedimiento les permite cierta libertad para que se organicen el tiempo y cumplir los plazos en cada trimestre o en última instancia, al final de curso. Aún así, atendiendo a las peculiaridades de l alumnado, el seguimiento personalizado de las actividades dentro de cada S.A les obliga a defender sus propuestas y a la supervisión necesaria por parte del profesor, así este podrá:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adaptar los tiempos a aquellos alumnos que así lo requieran. - Enfocar el proceso desde la perspectiva individual del alumnado proponiendo caminos alternativos para la consecución de objetivos. 			

6.- METODOLOGÍA

La adquisición de competencias específicas y de etapa a través de los contenidos propios de la materia. Para ello, el profesor establecerá tres mecánicas distintas: Desarrollar los aspectos teóricos a través de exposiciones y presentaciones vinculadas con ellos.

Propuestas de proyectos (ABP) en los que se refleje la adquisición de conocimientos vinculados con los contenidos además de las destrezas propias en el manejo de los elementos compositivos, las técnicas y medios más idóneos para su realización.

Según lo dispuesto en el artículo 15 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, en esta etapa se prestará una atención especial a la adquisición y el desarrollo de las competencias y se fomentará la correcta expresión oral y escrita y el uso de las matemáticas. Para ello se utilizarán las siguientes estrategias didácticas:

Estrategias expositivas:

Por parte del profesor y en el momento de máxima atención del alumnado, y periodos no demasiado largos.

Metodologías activas: La LOMLOE prioriza estas metodologías y serán las que utilizemos en las situaciones de aprendizaje y lo que se va a evaluar. ABP y Fliped classroom buscando la participación activa del alumnado.

Aprender haciendo:

La investigación bibliográfica (individual, por pareja o grupos). Proponer caminos de aprendizaje, orientar hacia la búsqueda de información, referentes, modelos, ejemplos, etc en el eje de las actividades propuestas por el profesor. Además de construir por capas el conocimiento a través de la búsqueda, mejoran la comprensión lectora, adquiriendo vocabulario específico, expresiones propias de la materia, citas históricas que condensan el espíritu promovido por ciertos movimientos o características de determinados periodos de la historia del Diseño.

Direcciones de internet propuestas por el profesor donde el alumno seleccione y escoja las fuentes de información fundada y fiable. La elaboración de documentación necesaria para dar respuesta a los interrogantes previos o facilite el trabajo. La idea de portfolio, documento de que refleja las competencias adquiridas a través de todo un proceso. La importancia de documentar todo, desde las primeras ideas hasta el resultado final.

Utilización de programas informáticos específicos de maquetación, diseño vectorial y retoque fotográfico, que además de mejorar la competencia digital, optimizan el proceso de documentación y realización/producción de los proyectos.

Exposiciones y debates orales de los alumnos. Defender el trabajo realizado entre iguales, no solo fragua los conocimientos sino que mejora la confianza y le implica más en el proceso. Someterse al juicio externo es un paso hacia la madurez a transitar hacia la vida adulta.

7.- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

RECURSOS DIDÁCTICOS

Medios Audiovisuales e Informáticos:

Ordenadores.

Pantallas led/proyectores.

Aulas Virtuales.

Páginas Web.

Blogs.

Bibliografía.

RECURSOS MATERIALES. ESPACIOS

Aulas taller, teóricas y de informática (dos horas semanales).

8.- PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

El curso se reparte en tres evaluaciones. Los **procedimientos de evaluación** que se tendrán en cuenta en cada una de ellas serán:

Proyectos Audiovisuales.

Proyectos + portafolio. Rubricado para que en todo momento el alumno tenga conciencia de su propio nivel de competencia. Se utilizarán cuestionarios sobre las competencias adquiridas en cada uno de ellos para guiar la reflexión e implementar las mejoras necesarias en los proyectos que le siguen.

Observación en el aula, correspondiente al interés del alumno por la materia: asistencia, participación, traer el material, entregar las actividades en fecha, etc. no tendrá un reflejo directo en la nota, salvo al final de curso, cuando el profesor utilizará la información recabada para truncar o redondear la nota en función de los datos obtenidos.

Los **instrumentos de evaluación** que se considerarán podrán ser rúbricas de evaluación y autoevaluación, escalas y rúbrica ad hoc.

Es condición indispensable entregar todas las actividades. Si el alumno no lo hiciera, en el boletín trimestral aparecerá una nota inferior a 5 hasta que el alumno entregue las que quedaran pendientes. Si no las entrega en la segunda, sucederá lo mismo hasta que las entregue y si al final de curso no las ha entregado o la media de las tres evaluaciones no es superior a 5, el alumno tendrá que presentarse a un examen final.

Al final de curso, todos los proyectos trimestrales tienen que ser entregados para su calificación aunque no hayan sido presentados en la fecha programada en cada trimestre.

PROPUESTA DE RÚBRICA PROYECTOS			
INCUBACIÓN	DESARROLLO		
BOCETOS/ PLANIFICACIÓN	REALIZACIÓN	TECNICA	PRESENTACIÓN

0/1/3	0/1/2/3/3	0/1/2	0/1/2
Variedad, claridad, cantidad, propuestas de color, tipografía, composición y justificación según el planteamiento de la actividad. FASE DE PREPRODUCCIÓN: Elementos necesarios, material, ideas, story, etc.	Adaptación al problema, aplicación de teoría de la técnica y la narrativa cinematográfica.	Manejo de las herramientas y aplicación de la técnica a trabajar.	Limpieza, formato, soporte, claridad, legibilidad, etc.

9.- CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

1.- Proyectos trimestrales 100%.

- Al final de curso si la media de las tres evaluaciones no es superior a 5, el alumno tendrá que presentarse a un examen final que tendrá una ponderación del 50% de la nota del curso y será obligatorio para todos aquellos alumnos que no alcancen la calificación de 5.

Este mismo global/final, tendrá carácter voluntario para los que hayan obtenido una calificación superior a 7 y quieran mejorarla. En tal caso, el alumno que en la prueba final obtenga una calificación inferior a su nota no variará, mientras que si es superior, se considerará como nota final del 70% de la calificación del curso, es decir, sustituirá la calificación de las pruebas objetivas.

- Los proyectos se presentarán en el formato requerido por el profesor y en el aula virtual o plataforma requerida por el profesor. No se envían por correo ni en otro formato distinto al designado.
Al final de curso, todos los proyectos trimestrales tienen que ser entregados para su calificación aunque no hayan sido presentados en la fecha programada en cada trimestre.
- Los alumnos que no hayan superado la materia en la evaluación final ordinaria, realizarán la prueba extraordinaria de evaluación.
- No se recogen actividades ni se califican en periodo de evaluaciones para evitar desorden en las entregas y se gestionen las entregas con tiempo para corregirlas, tendrán las actividades abiertas en el aula virtual hasta que comiencen las fechas de examen trimestrales o antes de las finales, si la hubiera.

Pérdida de la evaluación continua.

La evaluación continua del alumnado requiere su asistencia regular. Si los alumnos

registran un número de faltas de asistencia igual o superior al 25 por 100 del horario lectivo presencial total para la materia, perderán su derecho a la evaluación continua y deberán presentarse al examen final de la convocatoria ordinaria.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

1.- Proyectos. Generan varias rúbricas. Tests de autoevaluación. Tests de coevaluación.

10.-PRUEBA EXTRAORDINARIA

Se elaborará una prueba en la que el alumno pueda demostrar que alcanza los objetivos del curso y adquiere las competencias de la etapa y las específicas de la materia.

11.- MEDIDAS DE REFUERZO EDUCATIVO.

Se fija una hora de atención, tutorización y seguimiento de proyectos. Los lunes a 7ª hora o en los recreos. Se pretende prestar apoyo educativo al nivel que cada uno de ellos requiera, desde propuestas de actividades, mecánicas de trabajo, recursos, técnicas, etc que hagan ganar en seguridad al alumno y optimice su rendimiento y afiancen su autoestima. El objetivo primordial es adquirir autonomía, la responsabilidad y autogestión, que sean conscientes de la importancia de la etapa que se acaba y que visualicen por si solos su posible futuro académico o laboral.

Adaptaciones en las fechas de entrega. Abiertas hasta la evaluación de cada trimestre y posteriormente hasta la final ordinaria.

Flexibilidad en determinados aspectos de las propuestas prácticas.

12.- MEDIDAS DE APOYO/REFUERZO EDUCATIVO A LO LARGO DEL CURSO ACADÉMICO PARA LA RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES.SISTEMA DE RECUPERACIÓN

Los alumnos que no superen las tres evaluaciones, podrán realizar un examen al final de curso para poder alcanzar el 5.

Los alumnos que suspendan las actividades, proyectos, podrán modificarlos, mejorarlos o terminarlos durante todo el curso, la nota se rectificará quedando registrada la nueva calificación en cada evaluación en el cuaderno del profesor y con efecto en la nota final ordinaria.

13.- GARANTÍA PARA UNA EVALUACIÓN OBJETIVA

Los instrumentos de evaluación serán consensuados por todos los profesores que impartan el mismo curso.

Los contenidos, criterios de evaluación y calificación serán difundidos a las familias y alumnos en clase y a través de la web y del aula virtual de la materia impartida.

Los alumnos podrán entregar y revisar sus calificaciones a través del aula virtual. Tendrán acceso a las rúbricas de calificación de cada actividad, así como de los contenidos con los que en ellas se pretenden alcanzar las competencias clave y específicas.

14.- ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se llevarán a cabo las adaptaciones curriculares significativas según directrices del departamento de orientación y cuantas adaptaciones no significativas, en este nivel sobre todo metodológicas, que el alumnado requiera para alcanzar las competencias clave y las específicas.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
MEDIDAS ORDINARIAS			
MEDIDA	Nº Alumnos	GRUPO	OBSERVACIONES
Adaptaciones no significativas del currículo			
Integración de materias en ámbitos			

Grupos flexibles			
Apoyo en grupo			
Desdoble del grupo			
Atención a alumnos con materia pendiente			
Adaptaciones de tiempos			
Pruebas en aula diferente			
Modificación tipográfica en pruebas			
Lectura en voz alta de las pruebas			
MEDIDAS EXTRAORDINARIAS			

Adaptación curricular significativa			
Apoyo fuera del grupo (Compensatoria)			
Apoyo fuera del grupo (PT y AL)			

La atención a la diversidad en clase se llevará a través de dos aspectos:

ACTIVIDADES

Las propuestas serán adecuadas y adaptadas a cada alumno en función de las necesidades detectadas.

EVALUACIÓN,

Los instrumentos de evaluación se adaptarán a cada alumno en función de sus necesidades.

Alumnos con discapacidad motora, auditiva o visual, se utilizarán los materiales e indicaciones que mejor se adapten a su necesidad, siempre en coordinación con el Departamento de Orientación y teniendo en cuenta la prescripción del informe del Equipo de Orientación correspondiente (motóricos, auditivos o visuales).

15.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Cineforum dentro de la programación de la filmoteca para Platinoeduca en los cines Doré.

Visita a los estudios de Mediaset.

16.- ELEMENTOS TRANSVERSALES

Comprensión lectora, expresión oral y escrita

Una vez al mes una lectura común, con ficha de preguntas y puesta en común que favorezca la expresión oral. También se fomentará la expresión oral en las exposiciones que realicen los alumnos de sus trabajos de clase

Igualdad de género y creatividad.

Promover la realización de prácticas en equipos que sean mixtos para fomentar las relaciones de igualdad, condenando en todo momento un trato discriminatorio hacia el otro sexo.

La comunicación audiovisual

Se utilizarán esquemas y planos para la construcción de proyectos y realización de prácticas. Los alumnos además de interpretarlos deberán presentar resultados utilizando el sistema de representación normalizado, dando importancia al diseño y funcionalidad de los proyectos realizados.

Competencia Digital

Dado el carácter de la asignatura, las tecnologías de la información y la comunicación estarán presentes a diario en la realización de prácticas y proyectos.

El emprendimiento social y empresarial

La realización de proyectos que cubran las necesidades planteadas será uno de los ejes de la asignatura, lo que dará al alumno una formación práctica para su propio emprendimiento (búsqueda de ideas, elaboración de documentación, realización de presupuestos...). Ponerse en el papel del diseñador/equipo de diseño, en el del cliente o del lado de una agencia para hacer las propuestas más reales y el aprendizaje más significativo.

La educación emocional y en valores

Todos los proyectos planteados en la asignatura se realizan de forma individual o grupal y expuestos ante el grupo y el profesor. Los alumnos, afrontarán en las exposiciones las críticas y aportaciones de sus compañeros y serán jueces y aportarán ideas antes los proyectos de estos. Participar fomentando la empatía y el respeto hacia los demás, reconocer las diferentes capacidades, valorar sus propios logros, poner en valor el trabajo propio y el ajeno, cuidar y respetar a iguales, al entorno educativo, al medio ambiente, apreciar lo que la participación y el trabajo en grupo aportan y enriquece nuestro trabajo y el de los demás.

Fomento del espíritu crítico y científico

La metodología proyectual es fundamental en el ámbito científico, seguir unas pautas, crear un sistema de toma de decisiones, revisando y poniendo en cuestión en cada avance, lo oportuno de las decisiones tomadas, sin miedo a la equivocación. Avanzar hacia la experimentación buscando soluciones innovadoras, creativas, valientes y tener la madurez para, detectados planteamientos erróneos o insatisfactorios, retroceder en busca de la solución que creamos más acertada o ajustada a pesar del esfuerzo realizado y sin temor a tenerlo que realizar.

Inspirarse en modelos existentes, en lo que funciona, en la naturaleza, en ejemplos pioneros, transgresores, conectar lo inconexo, ver relaciones donde a priori no las hay.

Inspirarse en lo que nos es cotidiano y establecer conexiones con los problemas que se nos plantean.

**PROGRAMACIÓN
DIDÁCTICA CURSO
2023-2024**

DIBUJO TÉCNICO 1

1º BACHILLERATO



<p style="text-align: center;">PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA. DIBUJO TÉCNICO I. 1º BACHILLERATO</p>
--

DATOS GENERALES

Centro: IES Conde de Orgaz

Etapas: Bachillerato

Materia: Dibujo Técnico I

Curso: 1º Bach

Profesorado: Joselyn Fajardo

1.- INTRODUCCIÓN

Cualquier producto destinado a resolver las necesidades actuales ha de pasar, necesariamente, por un proceso de diseño y fabricación que requiere de un lenguaje universal. El dibujo técnico garantiza la objetividad en la representación de dichos objetos, destinados a la fabricación en serie para el consumidor. Como lenguaje universal ayuda tanto a la interpretación correcta, para el posterior proceso de producción, como para el proceso mismo de diseño e ideación previa. Es, por tanto, un instrumento clave para el desarrollo tecnológico y tiene una aplicación práctica ineludible en la representación de los objetos tridimensionales en una superficie de dos dimensiones. El dibujo técnico fomenta en el alumno la capacidad de percepción espacial y le ayuda en el análisis de obras de diseño industrial, arquitectura o ingeniería tanto en su comprensión como en su disfrute. En su vinculación con la geometría fomenta en el alumno la competencia para la resolución de problemas matemáticos gráficamente, accediendo a los conocimientos científicos fundamentales para dominar la modalidad elegida. Por todo ello, el Dibujo Técnico es una materia que facilita la comprensión de la compleja información visual y gráfica que conforma el mundo actual, afianzando la cultura del esfuerzo para el eficaz desarrollo personal y del sentido crítico.

Esta materia pretende dotar al estudiante de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en el mundo del diseño y de fabricación de productos.

El alumnado, al adquirir competencias específicas en la interpretación de documentación gráfica elaborada de acuerdo a norma en los sistemas de representación convencionales, puede conocer mejor el mundo; esto requiere, además del conocimiento de las principales normas de dibujo, un desarrollo avanzado de su "visión espacial", entendida como la capacidad de abstracción para, por ejemplo, visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas.

Es una materia fundamental para la correcta formación del alumno tanto en aspectos técnicos relacionados con el diseño, diseño industrial, arquitectura y otras disciplinas similares. Así como la capacidad del alumno de perfil menos técnico, ya sea más plástico, o de carácter expresivo o social, por el aporte que conlleva de estética, buen hacer, precisión, cuidado por el trabajo, control del elemento geométrico.

La materia se divide en tres bloques diferenciados que se distribuyen entre los tres trimestres en que se divide el curso.

El primer bloque, denominado A. Fundamentos geométricos. , desarrolla los elementos necesarios para resolver problemas de configuración de formas, analiza su presencia en el arte y en la naturaleza y sus aplicaciones al mundo científico y técnico.

El bloque B. Geometría proyectiva. desarrolla los fundamentos, características y aplicaciones de dichos sistemas y las relaciones entre ellos. Además, es conveniente potenciar la utilización del dibujo “a mano alzada” como herramienta e ideas de análisis de problemas de representación.

Los bloques C. Normalización y documentación gráfica de proyectos. y D. Sistemas CAD. , pretenden dotar al estudiante de los procedimientos para simplificar, unificar y objetivar las representaciones gráficas. Además de dar unos primeros pasos en las aplicaciones de dibujo vectorial y trabajo mediante sistemas informáticos. A pesar de que la secuencia, su condición de lenguaje universal hace que su utilización sea una constante a lo largo de la etapa.

1.1.- CONTEXTUALIZACIÓN DEL AULA

Esta materia optativa sólo la cursa un grupo de 24 alumn/s. Toda una proeza. Poco frecuente este elevado número. En todo caso, perfil bueno, atento y trabajador. Sólo se detectan dos alumn/s con dificultades, probablemente por pertenecer, de origen, a culturas idiomáticas distintas.

2.- COMPETENCIAS CLAVE

De conformidad con lo dispuesto en el Anexo I del Real Decreto 217/2022, y de Decreto 65/2022 de la CAM, las competencias clave son las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia digital
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana
- Competencia emprendedora.
- Competencia en conciencia y expresiones culturales.

3.- COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y SU RELACIÓN CON LOS DESCRIPTORES

<i>Competencias específicas</i>	<i>Relación con los descriptores competencias clave</i>
<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>El dibujo técnico ha ocupado y ocupa un lugar importante en la cultura; esta disciplina está presente en las obras de arquitectura y de ingeniería de todos los tiempos, no solo por el papel que desempeña en su concepción y producción, sino también como parte de su expresión artística. El análisis y estudio fundamental de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente, desde diferentes perspectivas, contribuirá al proceso de apreciación y diseño de objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores : CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.</p>

<p>2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráficos matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.</p>	<p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.</p>
---	--

<p>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.</p>	<p>Los sistemas de representación derivados de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos, ya que cualquier proyecto requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas. Esta competencia se vincula, por una parte, con la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, con la de expresar y calcular, las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.</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 y de ingeniería.</p>	<p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.</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>Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD (Computer Aided Desing) forman parte de una realidad cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina. En este sentido, debe integrarse como una aplicación transversal a los contenidos de la materia relacionados con la representación en el plano y en el espacio. De este modo, esta competencia favorece una iniciación al uso y aprovechamiento de las potencialidades de estas herramientas digitales en el alumnado.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.</p>

4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN, CONTENIDOS, SITUACIONES DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Las competencias específicas de cada materia y su vinculación con los Descriptores Operativos de cada competencia base vienen expuestos en el Anexo II del Real Decreto 217/ 2022. En base a éste, la Comunidad de Madrid, en su Decreto 65/2022 define Criterios de Evaluación específicos para el curso 2º ESO:

1º Evaluación	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS
<p>2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.</p> <p>2.2. Aplicar gráficamente los fundamentos de la geometría para el trazado de redes modulares.</p> <p>2.3. Trazar gráficamente triángulos, con conocimiento de sus puntos y rectas notables, justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>2.4. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades, y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.</p> <p>2.5. Comprender el concepto de proporcionalidad y semejanza de figuras y construir escalas gráficas con precisión.</p> <p>2.6. Comprender las propiedades de las transformaciones geométricas (giro, traslación, homotecia, homología y afinidad) y su aplicación para la resolución de problemas geométricos y representación de figuras planas.</p> <p>2.7. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas técnicas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.</p>	<p>Fundamentos geométricos:</p> <ul style="list-style-type: none">- Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.- Orígenes de la geometría. Tales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.- Análisis de la presencia de la geometría en la naturaleza y en el arte.- Trazados geométricos básicos: operaciones con segmentos y ángulos, paralelismo, perpendicularidad- Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares.- Concepto de lugar geométrico. Lugares geométricos básicos: Propiedades geométricas de la mediatriz de un segmento y de la bisectriz de un ángulo. La circunferencia como lugar geométrico. Ángulos en la circunferencia. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. Trazado y fundamentos del arco capaz.- Triángulos: puntos y rectas notables, propiedades y construcción.- Cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.- Igualdad de polígonos. Construcción por triangulación, radiación y coordenadas.- Proporcionalidad. Equivalencia y semejanza de figuras planas.- Construcción y uso de escalas gráficas.- Transformaciones geométricas en el plano: giro, traslación, simetría, homotecia, homología y afinidad.- Tangencias básicas y enlaces. Aplicación en la construcción de curvas técnicas básicas: óvalos, ovoides y espirales.- Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones

	. - Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.
--	--

SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>. Toma de apuntes de todo lo visto en el aula.</p> <p>. Repaso en casa de dichos apuntes mejorándolos con el material aportado en el aula virtual de Google Classroom Y Educamadrid.</p> <p>. Realización de láminas para reforzar y asimilar bien el contenido.</p> <p>. Revisión y corrección de las láminas en el aula de manera grupal e individual.</p>	<p>Examen final y parciales</p> <p>Láminas</p>

2º Evaluación	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS
<p>3.1. Identificar el sistema de representación empleado, a partir de dibujos técnicos o fotografías, valorando las ventajas e inconvenientes de cada uno de ellos según la finalidad buscada.</p> <p>3.2. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio (puntos, rectas y planos) determinando su relación de pertenencia, posición y distancia, respetando la disposición normalizada.</p> <p>3.3. Resolver en sistema diédrico, problemas de intersección y verdadera magnitud entre rectas y planos.</p> <p>3.4. Dibujar en sistema diédrico las vistas necesarias, a mano alzada, de una figura tridimensional para su completa definición.</p> <p>3.7. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos e identificando sus principales aplicaciones.</p> <p>3.8. Dibujar elementos en el espacio empleando el sistema cónico con posiciones relativas que ofrezcan perspectivas frontal y oblicua, a partir del entorno o de sus proyecciones ortogonales, conociendo los elementos que definen el sistema.</p> <p>3.9. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p>	<p>. Geometría proyectiva.</p> <p>-Fundamentos de la geometría proyectiva: . Clases de proyección</p> <p>. . Sistemas de representación: disposición normalizada . Ámbitos de aplicación y criterios de selección.</p> <p>- Sistema diédrico: . Representación de punto, recta y plano . Trazas con los planos de proyección. . Determinación del plano. Pertenencia. Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad.</p> <p>. Fundamentos del abatimiento para la obtención de distancias . Proyecciones y secciones planas de sólidos sencillos. Fundamentos del cambio de plano para obtener la verdadera magnitud.</p> <p>- Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos. -</p> <p>- Sistema cónico: . Fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. Sistema cónico: representación del punto, recta y plano. Paralelismo. Representación de la circunferencia. Representación de figuras sencillas a partir de su representación diédrica.</p>

SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
----------------------------	----------------------------

<p>. Toma apuntes de todo lo visto en el aula.</p> <p>. Repaso en casa de dichos apuntes mejorándolos con el material aportado en el aula virtual de Google Classroom y Educamadrid..</p> <p>. Realización de láminas para reforzar y asimilar bien el contenido. Revisión y corrección de las láminas en el aula de manera grupal e individual.</p>	<p>Examen final y parciales</p> <p>Láminas</p>
--	--

3º Evaluación	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS
<p>3.5. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial disponiendo la posición de los ejes en función de la información que se quiera mostrar y teniendo en cuenta los coeficientes de reducción determinados.</p> <p>3.6. Dibujar en sistemas axonométricos con el coeficiente de reducción correspondiente, figuras tridimensionales a partir de sus proyecciones ortogonales y practicar secciones planas de las mismas.</p> <p>5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p> <p>5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo</p>	<p>- Sistema axonométrico:</p> <p>. Sistema ortogonal y oblicuo. Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera y militar. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano</p> <p>. . Sistema axonométrico ortogonal: uso del óvalo isométrico. Representación de sólidos sencillos. Sistemas CAD.</p> <p>. Aplicaciones vectoriales 2D3D.</p> <p>. Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.</p> <p>. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.</p> <p>. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.</p>

SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>. Toma de apuntes de todo lo visto en el aula.</p> <p>. Repaso en casa de dichos apuntes mejorándolos con el material aportado en el aula virtual de Google Classroom y Educamadrid.</p> <p>. Realización de láminas para reforzar y asimilar bien el contenido.</p> <p>. Revisión y corrección de las láminas en el aula de manera grupal e individual.</p>	<p>Examen final y parciales</p> <p>Láminas</p>

De manera transversal	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS
<p>4.2. Documentar Gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.</p> <p>4.3. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – 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. - Representación normalizada de cortes y secciones.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> . Acotación de las vistas siguiendo las normas UNE e ISO. . Representación de un volumen aplicando los cortes más utilizados. 	<ul style="list-style-type: none"> . Exámenes parciales (el % depende del número de las preguntas que hay en el parcial). . Exámenes globales (el % depende del número de las preguntas que hay en el parcial).

5.- SECUENCIACIÓN DE SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN

1ª evaluación	
C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos <ul style="list-style-type: none">● 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.● Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.● Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.	- Láminas: <ul style="list-style-type: none">- Ficha de trazados geométricos básicos- Lámina: paralelas y perpendiculares con escuadra y cartabón- Lámina: red modular.- Lámina: posibilidades creativas con triángulos y cuadriláteros.- Proyecto individual: diseño de un logotipo a partir de formas geométricas.- Muestrario de texturas gráficas <ul style="list-style-type: none">- Lámina: interpretación de una obra de arte. - Banco de imágenes identificando determinadas características
2ª evaluación	

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica <ul style="list-style-type: none">● El lenguaje visual como forma de comunicación.● Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.● Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.● La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.● La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.	<ul style="list-style-type: none">- Proyecto grupal?. Proyecto de ojos? La expresión corporal.- Investigación y presentación digital. Leyes de la percepción.- Diseños a partir de las leyes de la percepción visual. <ul style="list-style-type: none">- Fichas de análisis de obras de arte y publicidad.- Cartel a partir de una obra de arte modificando su significado original. <ul style="list-style-type: none">- Realización de Story Board y cómic.- Diseño de un flipbook.
3ª evaluación	

<p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual</p> <ul style="list-style-type: none"> ● El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. ● Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. ● Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. ● Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diseño de polígonos estrellados a partir de los polígonos regulares aplicando color y textura. - Construcción de una vidriera a partir de los polígonos estrellados. - Trabajo en grupo: collage de una obra de arte. - Presentación oral acompañada de presentación digital. - Lámina: círculo cromático - Investigación y presentación oral. Simbología del color. - Diario visual. Montaje que imite a un diario e incluya texto. <p>-Análisis de imágenes y exposición oral La fotografía de Chema Madoz.</p>
<p>CONTENIDOS TRANSVERSALES</p>	
<p>A. Patrimonio artístico y cultural</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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. 	

6.- **METODOLOGÍA**

Se busca el desarrollo competencial en el alumnado, proponiendo una serie de actividades contextualizadas y planteadas con un objetivo concreto. A lo largo del curso, el alumnado realizará actividades variadas desarrollando los conceptos, destrezas y actitudes propias de la materia, fomentando la expresión oral y escrita y con una integración con los medios digitales.

Partiendo de su nivel competencial inicial, se avanzará hacia aprendizajes más complejos. La metodología aplicada contempla los siguientes aspectos.

- **Uso del aula virtual.** Se utiliza el aula virtual tanto de Google como de Educamadrid. Los alumn/s tendrán disponible el material utilizado en las explicaciones, así como cualquier material o recurso de apoyo. Se empleará también como lugar entrega de trabajos, independientemente de que se hayan revisado en clase.

- **Metodología expositiva.** Al inicio de la sesión, en el momento de máxima atención del alumnado, y en períodos no demasiado largos. Se presentan los contenidos, con apoyo de presentaciones o vídeos. Se busca la transmisión de información estructurada y la síntesis de contenidos, así como motivar al grupo en la realización de la práctica.

- **Metodología activa y participativa.** Se persigue un clima de participación que genere el interés en el alumnado, facilitando la motivación, y que les integre en la dinámica general del aula y en la adquisición y desarrollo de aprendizajes y competencias.

- **Atención a la diversidad.** Se da respuesta a la diversidad del alumnado marcada por diferentes ritmos de aprendizaje, mediante ayudas técnicas o distintos recursos materiales. Se tendrán en cuenta sus características personales, intereses y motivaciones. Esta materia requiere una atención individualizada, mediante aportaciones o ideas dentro de las pautas marcadas en cada trabajo.

- **Investigación.** Se fomenta la investigación mediante la búsqueda en internet en direcciones propuestas y marcadas. Esta búsqueda irá acompañada con un documento que dé respuesta a interrogantes previos o que facilite el trabajo. Estos trabajos contemplan la comprensión lectora e irán acompañados en alguna ocasión de una exposición oral.

- **Aprendizaje cooperativo.** Se proponen un conjunto de actividades grupales que propicien la interacción de los alumnos con el fin de que el alumno se implique con el colectivo en el proceso de aprender.

- **Agrupamientos.** En los trabajos en grupo, se fomentarán los grupos mixtos y diversos para favorecer la tolerancia.

- **Interdisciplinar.** Se podrá programar la transversalidad en algunas actividades con otras áreas si el proyecto es compartido por el otro profesor. Esta materia integra parte de contenidos de matemáticas con la geometría del dibujo técnico. La historia del arte está constantemente presente en las actividades por las referencias a modelos de artistas y movimientos estéticos.

7.- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Aulas.

- Las clases en 1º Bach. se imparten en el aula de referencia de cada grupo.

Materiales

- No se requiere libro de la materia.
- El material adecuado para el Dibujo Técnico, deberá ser de buena calidad para la correcta resolución de ejercicios. (Faber-Castell, o Staedtler, Laüfer, láminas A4 120 gr,) .
- Escuadra, Cartabón (sin bisel), Regla, Compás, portaminas 6H y HB o lápiz de distinta dureza, Goma técnica, láminas A4 de gran gramaje, sacapuntas y plantillas francesas.
- Se trabajará con Educamadrid. Se trabajará de manera proyectual acabado el tema de la asignatura.
- Se pedirá al alumno precisión, limpieza, corrección técnica y correcto desarrollo del proceso geométrico que permita la solución óptima del ejercicio.

- Es una asignatura compleja y, generalmente no trabajada en cursos anteriores. Se pide trabajo, implicación, constancia y estudio diario para poder asentar los procesos geométricos poco a poco.

8.- TIEMPO DEL HORARIO LECTIVO DEDICADO A LA LECTURA

Se dedicarán al menos diez minutos en cada sesión a la lectura. La lectura se abordará principalmente en el momento de la explicación, con el material a utilizar. Se incluirán también textos de artistas y fragmentos de textos en relación con el arte. Se plantea una lectura posterior en los trabajos que los alumnos tengan que realizar búsqueda de información.

9.- PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- **Producción individual.** El principal procedimiento de evaluación serán los trabajos y láminas que realiza el alumnado. Será la constante de trabajo durante todo el año.

La producción individual también contempla la realización de bocetos y el proceso de aprendizaje. Además de cumplir con el objetivo planteado, en cualquier trabajo se evaluará el proceso de corrección gráfica, la limpieza y la precisión.

Cada trabajo se calificará de cero a diez puntos, teniendo en cuenta los aspectos mencionados. Resulta esencial la realización de los trabajos en las horas de clase para poder ser orientados adecuadamente en su desarrollo.

Actitud en el aula. Mediante la observación y el registro diario, se valorará la actitud en el aula.

Los aspectos que se evalúan son la aportación del material diariamente a clase, el trabajo en el tiempo de clase y una correcta toma de apuntes. Vamos aprendiendo a tomar apuntes en limpio y de manera mucho más madura.

Es necesario disponer del material en todas las sesiones ya que sin material no se puede trabajar. Los trabajos se realizan en clase y en casa.

- **Exámenes y controles/ ejercicios escritos.** Consisten en responder a una serie de ejercicios y desarrollos geométricos puntuales. También en la búsqueda de imágenes y ejemplos arquitectónicos y geométricos adecuados. En este punto se contempla la utilización de recursos digitales. Alguna de estas actividades irán acompañadas de una presentación oral ante el grupo. Se valora si el tema responde a los objetivos, la presentación y la expresión oral.

10.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN: TRIMESTRAL Y FINAL

Para aprobar el curso el alumn/ deberá haber adquirido las siguientes competencias específicas:

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

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

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

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

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

MECANISMO DE TRABAJO Y CORRECCIÓN

En el curso se entregarán una serie de láminas-fichas que el alumno realizará de manera individual y OBLIGATORIA. El conjunto de láminas supondrá que el alumno obtendrá una nota media. Con esta nota media se sumará: 0,5 puntos si el conjunto de láminas están aprobados (5-7 puntos), 1 punto si la nota está entre 7-9'99 puntos y se sumará 2 puntos si la nota media de las láminas es de 10. La no entrega finalizada de todas las láminas supondrá retirar 3 puntos de la nota final de trimestre.

Se realizarán exámenes parciales cuando se considere necesario.

Cada examen aprobado (5-7 puntos) supondrá la suma de 0,5 puntos a la nota final, (7-9'99 puntos) sumará 1 y un examen con nota de 10 sumará 2 puntos a la nota final de trimestre.

Al final del bloque o trimestre, se realizará un examen-resumen. Es imprescindible presentarse y aprobar dicho examen con una nota mínima de 5 puntos para poder considerar el bloque aprobado y sumar o restar los puntos anteriormente indicados.

Al final de curso, el alumn/ tendrá tres notas correspondientes a cada una de las tres evaluaciones-bloques.

El alumno aprobará por curso si obtiene una NOTA MEDIA de aprobado (5) obtenida entre los tres bloques.

Como norma general:

- 1.-Será imprescindible tener todos los exámenes realizados para ser evaluados. Si algún alumn/ no asiste al examen deberá justificarlo a la mayor brevedad posible.
- 2.- La valoración de las láminas, ejercicios de aula y exámenes se realizará en una escala de 0 a 10.
- 3.- No se realizarán exámenes de recuperación ni de trimestre, evaluación, global, final o similar.
- 4.- Las fechas para las entregas de trabajos o exámenes se notificarán a los alumnos con tiempo suficiente.

FINAL DE CURSO

Tod/ alumn/ que apruebe por curso, con nota media mínima de 5, no tendrá que presentarse al examen final. Y tendrá aprobada la asignatura. En caso contrario, el alumn/ realizará el examen extraordinario.

11.- MEDIDAS DE REFUERZO EDUCATIVO

La correcta toma de apuntes, y la repetición de los mismos trazados en casa, se ha descubierto como la mejor manera de recordar los fundamentos que se estudian en este curso.

No obstante, la docente, teniendo en cuenta que en el aula habrá (afortunadamente) alumnos con distintas aptitudes, procurará atender por igual a los alumnos aventajados como a aquellos que presenten más dificultad a la hora de desarrollar los objetivos de la materia.

Se trabajarán los ejercicios dentro del aula, para poder detectar capacidades y problemas personales ante la asignatura.

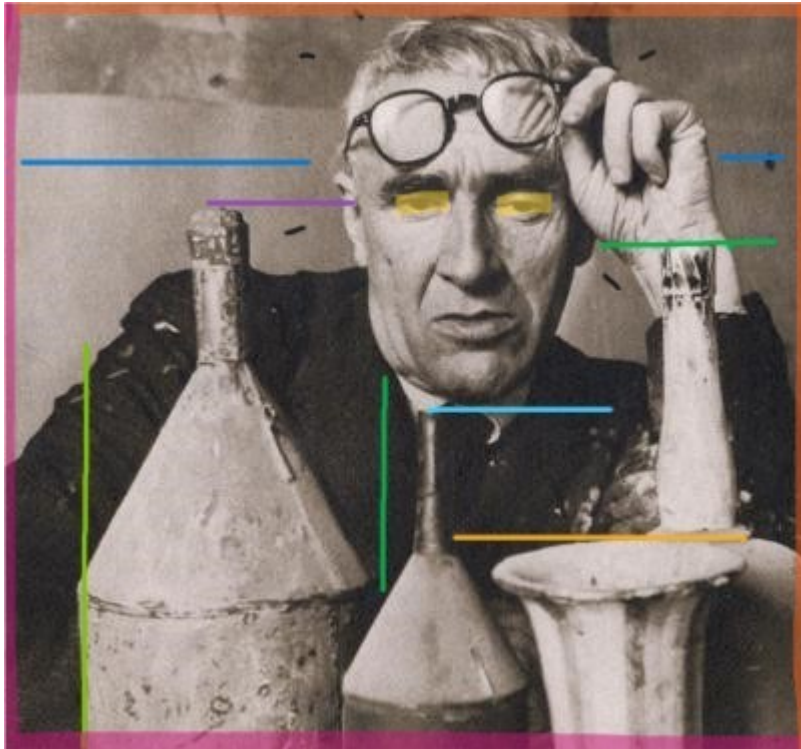
Asimismo, la persona responsable de la materia recuerda a los alumnos que: recreos u otras horas de trabajo libres del docente, pueden ser momentos de trabajo personalizado con los alumnos en la sala de profesores.

El número de alumnos del grupo y las 4 horas de clase semanales permiten que la atención sea bastante individualizada.

Aún así: la programación presentada favorece la adaptación a los intereses, capacidades y motivaciones de los diversos alumnos del centro. Así llevaremos a cabo una selección y secuenciación de los contenidos respetando siempre un trabajo común de base e intención formativa global que permita la consecución de los objetivos de la materia para todos los alumnos.

Joselyn Fajardo. 18 Octubre 2023

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE DIBUJO ARTÍSTICO I



CURSO 2023 2024

1.DATOS GENERALES

IES CONDE DE ORGAZ (MADRID)

DIBUJO ARTÍSTICO I (1º BACHILLERATO ARTES PLÁSTICAS, IMÁGEN Y DISEÑO)

Profesorado: ALFONSO MUGARZA HERNÁNDEZ (1DB) / JAVIER MALDONADO MONTOYA (1CB)

2. COMPETENCIAS CLAVE (aplicación en la materia)

- **Competencia en comunicación lingüística:** CCL1 (expresarse), CCL2 (comprende e interpreta), CCL3 (Localiza y selecciona).
- **Competencia STEM:** STEM1 (ensayo y error), STEM2 (experimentación e investigación), STEM 3 (plantea y desarrolla proyectos).
- CD1 (realiza búsquedas avanzadas, CD2 (reflexiona sobre el proceso).
- **Competencia personal, social y de aprender a aprender:** CPSAAA1.1 (resiliencia), CPSAAA3.1 (sensibilidad hacia otras experiencias).
- **Competencia ciudadana:** CC1 (desarrolla la autonomía y el espíritu crítico, conciencia ciudadana), CC2 (reconoce y analiza patrimonio cultural).
- **Competencia emprendedora:** CE1 (evalúa necesidades y oportunidades), CE2 (trabajo en equipo), CE3 (reflexiona sobre el proceso).
- **Competencia en conciencia y expresiones culturales:** CCEC1 (patrimonio cultural y artístico). CCEC2 (diversas manifestaciones artísticas), CCEC3.1 (expresa ideas realizando producciones culturales y artísticas), CCEC3.2 (autoexpresión), CCEC4.1 (selecciona técnicas), CCEC4.2 (planifica con creatividad en función de la necesidad).

[Enlace a la parte general de la programación](#)

3.- COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y su relación con los descriptores, competencias clave

(Dec 64/2022. Art 14)

Relación entre ambas categorías:

Competencias específicas DIBUJO ARTÍSTICO	Relación con los descriptores competencias clave
1. <i>“Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio”.</i>	CCL 1 (expresarse). CC 1 (autonomía y el espíritu crítico, conciencia ciudadana). CC 3 (igualdad) CCEC 1 (patrimonio cultural y artístico). CCEC 2 (diversas manifestaciones artísticas).
2. <i>“Analizar, con actitud crítica y reflexiva, producciones plásticas, de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades del disfrute del arte”.</i>	CCL1 (expresarse). CC 1 (autonomía y el espíritu crítico, conciencia ciudadana). CC 3 (igualdad). CCEC 1 (patrimonio cultural y artístico). CCEC 2 (diversas manifestaciones artísticas).
3. <i>“Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico”.</i>	CPSAAA 1.1 (resiliencia). CPSAAA 1.2 (estilo de vida sostenible). CC 1 (autonomía y el espíritu crítico, conciencia ciudadana). CC 2 (reconoce y analiza patrimonio cultural). CCEC 3.1 (expresa ideas realizando producciones culturales y artísticas).
4. <i>“Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal”.</i>	CPSAA 5 (autoaprendizaje y autonomía). CC 1 (autonomía y el espíritu crítico, conciencia ciudadana). CC 3 (igualdad). CCEC 1 (patrimonio cultural y artístico). CCEC 3.1 (expresa ideas realizando producciones culturales y artísticas). CCEC 3.2 (autoexpresión).
5. <i>“Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones,</i>	CC 1 (autonomía y el espíritu crítico, conciencia ciudadana). CC 3 (igualdad).

investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente de las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias ".	CCEC 1 (patrimonio cultural y artístico). CCEC 2 (diversas manifestaciones artísticas). CCEC 3.1 (expresa ideas realizando producciones culturales y artísticas).
6. "Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias" .	CCEC 3.2 (autoexpresión). CCEC 4.1 (selecciona técnicas). CCEC 4.2 (planifica con creatividad en función de la necesidad).
7. "Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios en la realización de producciones gráficas" .	CPSAAA 1.2 (estilo de vida sostenible). CPSAA 5 (autoaprendizaje y autonomía). CD 2 (reflexiona sobre el proceso). CC 1 (autonomía y el espíritu crítico, conciencia ciudadana). CCEC 4.1 (selecciona técnicas). CCEC 4.2 (planifica con creatividad en función de la necesidad).
8. "Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica" .	CPSAAA 1.1 (resiliencia). CPSAA 5 (autoaprendizaje y autonomía). CC 1 (autonomía y el espíritu crítico, conciencia ciudadana). CCEC 4.1 (selecciona técnicas). CCEC 4.2 (planifica con creatividad en función de la necesidad).
9. "Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas" .	CPSAA 4 (medios de comunicación). STEM 2 (experimentación e investigación). STEM 3 (plantea y desarrolla proyectos). CE 1 (evalúa necesidades y oportunidades). CE 3 (reflexiona sobre el proceso). CCEC 4.1 (selecciona técnicas). CCEC 4.2 (planifica con creatividad en función de la necesidad).

4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN, CONTENIDOS, SITUACIONES DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

(D 64/2022. Anexo II)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Competencia específica (se identifica según nº con un descriptor abreviado)	CONTENIDOS	SITUACIONES DE APRENDIZAJE ACTIVIDADES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Criterios de calificación, % de cada situación de aprendizaje (100% sobre la unidad didáctica)
1. (MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS). 1.1. (El dibujo en distintas manifestaciones culturales y artísticas) 1.2. (Funciones del dibujo en distintos ámbitos disciplinares).	A. Concepto e historia del dibujo artístico. B. La expresión gráfica y sus recursos elementales. C. Percepción y ordenación del espacio. F. Proyectos gráficos colaborativos. E. Tecnologías y herramientas digitales.	Aprendizaje invertido. Asociación. Actividad colectiva. Presentación estructurada. Interpretación de artista o estilo artístico: Realización de obra gráfica (obra final), reflejo del proceso (bocetos, esbozos), con identificadores del estilo o artista (PPT y/o presentación oral) (<u>pintura rupestre, jeroglíficos egipcios, cerámica griega, románico, gótico, Gentile de Fabriano, herbarios y estudios de la naturaleza a través del dibujo (s.XIV y XV), Renacimiento, Pisanello, Giotto, Piero de la francesca, Paolo Uccelo, Leonardo da Vinci, Rafael</u> , Manierismo, <u>Tiziano</u> , Barroco, las Academias, Rococó, <u>J.E. Liotard, Rosalba Carriera, el coleccionismo (s.XVII y XVIII), neoclasicismo, Piranesi,</u>	Interpretación de artista o estilo artístico: 30% Bocetos, esbozos, ensayos con materiales (dibujos preparatorios en los que se refleje el proceso creativo adaptado a la tarea). 30% Obra acabada (relación de la misma con el proceso creativo, así como con el estilo a trabajar). 20% Presentación en PPT (calidad estilística de la presentación, composición originalidad y adecuación comunicativa) y/o presentación oral del alumno (adecuación comunicativa con fin pedagógico). 20% Coordinación e implicación del alumno en el grupo (respetar fechas de entrega, puesta en escena coordinada). En el caso de que la propuesta sea individual el porcentaje será del 33,3% por cada ítem, sin contar el último. Formulario de estilos y/o artistas: 100% Se realiza una batería de preguntas con diferentes opciones de forma que el alumno debe buscar la información para poder responder (uso discrecional). Visita a galería privada: 40% Se solicitará al alumno comprobante de asistencia, fotografía, ticket, etc. 40% Informe, ficha o redacción con valoración personal (crítica y valoración). 10% Presentación de "trofeo" (interacción)
2. (ACTITUD CRÍTICA Y REFLEXIVA SOBRE PATRIMONIO) 2.1. (Lenguaje del dibujo en la historia). 2.2. (Distintas manifestaciones artísticas y su reflejo en la sociedad).	A. Concepto e historia del dibujo artístico. B. La expresión gráfica y sus recursos elementales. C. Percepción y ordenación del espacio. E. Tecnologías y herramientas digitales		
5. (DIBUJO COMO MEDIO DE EXPRESIÓN) 5.1. (Identificar los referentes artísticos de una obra determinada). 5.2. (Expresar ideas,	A. Concepto e historia del dibujo artístico. B. La expresión gráfica y sus recursos elementales. C. Percepción y ordenación del espacio.		

opiniones y emociones a través de creaciones gráficas).	D. La luz, el claroscuro y el color.	romanticismo, <u>W.Turner, Goya</u>).	con los galeristas en la que les entreguen información adicional).
9. (PROYECTOS ARTÍSTICOS). 9.1. (Planificar proyectos gráficos sencillos). 9.2. (Realizar proyectos gráficos en grupo). 9.3. (Analizar las dificultades en la planificación). 9.4. (Identificar oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad). 9.5. (Representar valorando las aportaciones de terceros).	A. Concepto e historia del dibujo artístico. B. La expresión gráfica y sus recursos elementales. C. Percepción y ordenación del espacio. D. La luz, el claroscuro y el color. E. Tecnologías y herramientas digitales. F. Proyectos gráficos colaborativos.		Visita a exposición: 40% Se solicitará al alumno comprobante de asistencia, fotografía, ticket, etc. 60% Informe, ficha o redacción con valoración personal (crítica y valoración).
3. (SINTAXIS DEL DIBUJO) 3.1. (Punto, línea, forma). 3.2. (Representar gráficamente la realidad mediante bocetos).	B. La expresión gráfica y sus recursos elementales. C. Percepción y ordenación del espacio. D. La luz, el claroscuro y el color.	Estrategias de aprendizaje: Asociación. Motivación. Práctica. Instrucciones. Repetición. Revisión. Debate. Análisis. Preguntas intercaladas. Ensayo.	DIBUJO DE CABALLETE: Dibujo de encaje: 25% Encuadre. 25% Uso de ejes de simetría, cajetines y dibujo de encaje. 25% Relación de forma. 25% Relación de posición. Dibujo de línea / contorno: 10% Encuadre. 10% Encaje, uso de ejes de simetría, cajetines, dibujo de encaje. 20% Relación de forma. 20% Relación de posición. 20% Representación de curvas. 20% Líneas de representación con gesto y/o sintéticas. Dibujo de línea/ contorno/ Volumen: 10% Encuadre. 10% Dibujo de encaje, uso de ejes de simetría y cajetines. 20% Relación de forma. 20% Relación de posición. 20% Representación de curvas y puntos de fuga (perspectiva). 20% Líneas de representación configuradoras de volumen. Dibujo de claroscuro y valoración tonal (volumen): 10% Encuadre y encaje (uso de ejes de simetría, cajetines, dibujo de encaje). 20% Relación de forma. 20% Relación de posición. 20% Representación de curvas y puntos de fuga (perspectiva). 10% Mancha definidora del contorno (figura-fondo). 20% Escala de grises (volumen). Dibujo de claroscuro y valoración tonal (volumen y espacio): 10% Encuadre y encaje (uso de ejes de simetría, cajetines, dibujo de encaje). 20% Relación de forma. 20% Relación de posición. 20% Representación de curvas y puntos de fuga (perspectiva). 20% Mancha definidora del contorno (figura-fondo) y escala de grises (volumen). 10% Representación del espacio, reflejando los diferentes planos de luz. Dibujo a color (volumen y espacio): 20% Encuadre y encaje (uso de ejes de simetría, cajetines, dibujo de encaje), relación de forma y relación de posición. 20% Representación de curvas y puntos de fuga (perspectiva). 20% Uso del color definiendo figura-fondo y valoración tonal (volumen). 20% Representación del espacio, reflejando los diferentes planos de luz. 20% Uso correcto del material usado, aplicando la técnica.
4. (TÉCNICAS, GESTOS Y EXPRESIÓN PERSONAL) 4.1. (Huella y gesto propios a la realización de dibujos). 4.2. (Percepción y ordenación del espacio, representación del cuerpo humano).	B. La expresión gráfica y sus recursos elementales. C. Percepción y ordenación del espacio. D. La luz, el claroscuro y el color.	Actividades de aprendizaje: Caballete: Dibujos de modelo (bodegón, escultura, etc.) realizado en caballete, abordando de forma secuenciada los diferentes aspectos de aprendizaje, como el encuadre, encaje, sintaxis del dibujo, uso de diferentes técnicas (carboncillo, lápiz negro, grafito, conté, sanguina, clarión, pastel, tinta china, acuarela, gouache, rotuladores, entre otras), dibujo como expresión, estilo, herramientas y soportes. Los alumnos realizarán correcciones aleatorias de trabajos de sus compañeros, habrá sesiones de debate en torno a los trabajos realizados.	
5. (DIBUJO COMO MEDIO DE EXPRESIÓN) 5.1. (Identificar los referentes artísticos de una obra determinada). 5.2. (Expresar ideas, opiniones y emociones a través de creaciones gráficas).	A. Concepto e historia del dibujo artístico. B. La expresión gráfica y sus recursos elementales. C. Percepción y ordenación del espacio. D. La luz, el claroscuro y el color.	Dibujo de mesa: Realización de dibujos en mesa de trabajo, individuales o en grupo, para la realización de proyectos de "Interpretación de artista o estilo artístico", o ejercicios de composición, color y aplicación de leyes visuales. Se promoverá "el paseo de observación", los alumnos podrán moverse por el aula para observar cómo trabajan sus compañeros. Libro de artista: Dibujo libre, dibujo propio, de interpretación personal, dirigido a trabajar la expresión personal, expresión propia, espontánea y creativa, con huella y gesto propios,	
6. ESTILO PERSONAL 6.1. (Intención expresiva aplicando conceptos de percepción visual, composición). 6.2. (Trazo y el gesto con visión propia de la realidad o del mundo interior).	B. La expresión gráfica y sus recursos elementales. C. Percepción y ordenación del espacio. D. La luz, el claroscuro y el color.		
7. (HERRAMIENTAS Y SOPORTES). 7.1. (Distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, justificación razonada) 7.2. (Claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad). 7.3. Fundamentos del color para su utilización plástica. 7.4. (Tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, aplicando en el proceso creativo y expresivo propio).	B. La expresión gráfica y sus recursos elementales. C. Percepción y ordenación del espacio. D. La luz, el claroscuro y el color. E. Tecnologías y herramientas digitales.		
8. (REPRESENTACIÓN GRÁFICA, RETENTIVA Y	B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.		

<p>MEMORIA). 8.1. Representar modelo seleccionando y abstrayendo a partir del estudio y análisis del mismo. 8.2. Encuadre, encaje y la perspectiva, volúmenes, el espacio.</p>	<p>C. Percepción y ordenación del espacio. D. La luz, el claroscuro y el color.</p>	<p>expresando ideas, opiniones y emociones a través creaciones gráficas, añadiendo, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.</p>	<p>movimiento, direcciones visuales, ley de la balanza, ley de compensación de masas, ritmo, proporción, sección áurea, simetría, regla de los impares). 20% Aplicación de la teoría del color (tono, valor, saturación, escalas cromáticas, mezclas, combinaciones, armonía, contraste, interacciones) y/o uso de tramas, planos para valoración tonal.. 20% Originalidad y/o referencias visuales identificadas, así como creatividad reflejada en el proceso creativo. CUADERNO DE ARTISTA: 20% Originalidad y/o referencias visuales identificadas, así como creatividad reflejada en el proceso creativo. 20% Búsqueda de recursos expresivos propios, evitando la copia de imágenes. 20% Búsqueda de la resolución de problemas planteados en la introspección gráfica personal por repetición o ensayo - error (gesto y estilo de la línea, mancha, trama, figura humana, retrato/rostros, movimientos, paisaje, composición, teoría del color). 20% Uso de técnicas variadas, en función del problema planteado. 20% Progresión del alumno de corrección entre corrección. FORMULARIO DE CONCEPTOS Y TERMINOLOGÍA DE DIBUJO ARTÍSTICO: Se realiza una batería de preguntas con diferentes opciones de forma que el alumno debe buscar la información para poder responder (uso discrecional). Las ponderaciones están reflejadas en cada formulario.</p>
---	---	---	---

5.- SECUENCIACIÓN DE SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN

EVALUACIÓN	SESIONES	ACTIVIDADES	SABERES	SITUACIONES DE APRENDIZAJE
EVALUACIÓN INICIAL	Septiembre 5 sesiones	Dibujos realistas: ● Representación espacial ● Representación de volumen ● Retrato ● Dibujo invertido ● Retrato de memoria ● Dibujo de figura-fondo ● Dibujo con cuadrícula ● Dibujo sin mirar	SINTAXIS DEL DIBUJO TÉCNICAS, GESTOS Y EXPRESIÓN PERSONAL DIBUJO COMO MEDIO DE EXPRESIÓN REPRESENTACIÓN GRÁFICA, RETENTIVA Y MEMORIA.	Motivación. Práctica. Instrucciones.
1ª EVALUACIÓN	Octubre 15 sesiones	● Dibujo de encaje en DIN A4. ● Dibujo encaje en DIN A3 (2 objetos). ● Dibujo encaje en DIN A3 (2 objetos/ evaluado por compañero). ● Dibujo de encaje DIN A3 (2 objetos + plato). ● Dibujo de encaje DIN A3 (bodegón). ● Dibujo de línea INGRES (bodegón/ carboncillo). ● Interpretación de artista o estilo artístico y/ o dibujo de mesa.	MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS SINTAXIS DEL DIBUJO TÉCNICAS, GESTOS Y EXPRESIÓN PERSONAL HERRAMIENTAS Y SOPORTES REPRESENTACIÓN GRÁFICA, RETENTIVA Y MEMORIA.	Aprendizaje invertido. Actividad colectiva. Presentación estructurada. Asociación. Motivación. Práctica. Instrucciones. Repetición. Revisión.
	Noviembre 14 sesiones	● Dibujo de línea /contorno/ INGRES (bodegón/carboncillo). ● Dibujo de línea/ contorno/ volumen/ INGRES (bodegón/carboncillo). ● Libro de artista. ● Interpretación de artista o estilo artístico y/o dibujo de mesa.	MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS SINTAXIS DEL DIBUJO TÉCNICAS, GESTOS Y EXPRESIÓN PERSONAL DIBUJO COMO MEDIO DE EXPRESIÓN ESTILO PERSONAL HERRAMIENTAS Y SOPORTES PROYECTOS ARTÍSTICOS	Debate. Análisis. Preguntas intercaladas. Ensayo.
2ª EVALUACIÓN	Diciembre 9 sesiones	● Dibujo de claroscuro/ valoración tonal/ volumen/ INGRES barra conté/carboncillo). ● Dibujo de claroscuro/ valoración tonal/ INGRES/ volumen /espacio (bodegón/ barra conté/carboncillo). ● Apuntes de figura humana. ● Libro de artista.	MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS SINTAXIS DEL DIBUJO TÉCNICAS, GESTOS Y EXPRESIÓN PERSONAL DIBUJO COMO MEDIO DE EXPRESIÓN ESTILO PERSONAL HERRAMIENTAS Y SOPORTES REPRESENTACIÓN GRÁFICA, RETENTIVA Y MEMORIA. PROYECTOS ARTÍSTICOS	
	Enero	● Dibujo de claroscuro/ valoración	MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS	

	14 sesiones	<ul style="list-style-type: none"> tonal/ INGRES/ volumen /espacio (bodegón/ barra conté/carboncillo). Dibujo a color/ volumen y espacio/ BASIK (bodegón/ acuarela o témpera). Interpretación de artista o estilo artístico y/o dibujo de mesa. 	SINTAXIS DEL DIBUJO TÉCNICAS, GESTOS Y EXPRESIÓN PERSONAL HERRAMIENTAS Y SOPORTES PROYECTOS ARTÍSTICOS	
	Febrero 14 sesiones	<ul style="list-style-type: none"> Dibujo de claroscuro/ valoración tonal/ INGRES/ volumen /espacio (bodegón/ barra conté/carboncillo). Dibujo a color/ volumen y espacio/ BASIK (bodegón/ acuarela o témpera). Interpretación de artista o estilo artístico y/o dibujo de mesa. Libro de artista. 	MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS ACTITUD CRÍTICA Y REFLEXIVA SOBRE PATRIMONIO SINTAXIS DEL DIBUJO TÉCNICAS, GESTOS Y EXPRESIÓN PERSONAL DIBUJO COMO MEDIO DE EXPRESIÓN ESTILO PERSONAL HERRAMIENTAS Y SOPORTES REPRESENTACIÓN GRÁFICA, RETENTIVA Y MEMORIA. PROYECTOS ARTÍSTICOS	
3º EVALUACIÓN	Marzo 17 sesiones	<ul style="list-style-type: none"> Dibujo de claroscuro/ valoración tonal/ INGRES/ volumen /espacio (bodegón/ barra conté/carboncillo). Dibujo a color/ volumen y espacio/ BASIK (bodegón/ acuarela o témpera). Revisión de evaluación inicial. Libro de artista. Apuntes de figura humana. 	ACTITUD CRÍTICA Y REFLEXIVA SOBRE PATRIMONIO SINTAXIS DEL DIBUJO TÉCNICAS, GESTOS Y EXPRESIÓN PERSONAL DIBUJO COMO MEDIO DE EXPRESIÓN ESTILO PERSONAL HERRAMIENTAS Y SOPORTES REPRESENTACIÓN GRÁFICA, RETENTIVA Y MEMORIA. PROYECTOS ARTÍSTICOS	
	Abril 11 sesiones	<ul style="list-style-type: none"> Dibujo de claroscuro/ valoración tonal/ INGRES/ volumen /espacio (bodegón/ barra conté/carboncillo). Dibujo a color/ volumen y espacio/ BASIK (bodegón/ acuarela o témpera). Interpretación de artista o estilo artístico y/o dibujo de mesa. Libro de artista. 	MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS ACTITUD CRÍTICA Y REFLEXIVA SOBRE PATRIMONIO SINTAXIS DEL DIBUJO TÉCNICAS, GESTOS Y EXPRESIÓN PERSONAL DIBUJO COMO MEDIO DE EXPRESIÓN ESTILO PERSONAL HERRAMIENTAS Y SOPORTES REPRESENTACIÓN GRÁFICA, RETENTIVA Y MEMORIA. PROYECTOS ARTÍSTICOS	
	Mayo 17 sesiones	<ul style="list-style-type: none"> Dibujo de claroscuro/ valoración tonal/ INGRES/ volumen /espacio (bodegón/barra/conté/ carboncillo). Dibujo a color/ volumen y espacio/ BASIK (bodegón/ acuarela o témpera). Interpretación de artista o estilo artístico y/o dibujo de mesa. Libro de artista. Apuntes de figura humana. Dibujo del natural (jardín). 	MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS ACTITUD CRÍTICA Y REFLEXIVA SOBRE PATRIMONIO SINTAXIS DEL DIBUJO TÉCNICAS, GESTOS Y EXPRESIÓN PERSONAL DIBUJO COMO MEDIO DE EXPRESIÓN ESTILO PERSONAL HERRAMIENTAS Y SOPORTES REPRESENTACIÓN GRÁFICA, RETENTIVA Y MEMORIA. PROYECTOS ARTÍSTICOS	
	Junio	<ul style="list-style-type: none"> Entrega de trabajos pendientes. Dibujo del natural (jardín). 	REPRESENTACIÓN GRÁFICA, RETENTIVA Y MEMORIA	Motivación

6.- METODOLOGÍA

La materia tiene un enfoque **práctico y de participación activa**. Se dedican las cuatro horas a dibujar, alternando en función de la disponibilidad de horarios caballete con mesa. Aprender haciendo las cosas es una estrategia ideal para quien aprende más en lo concreto, la adquisición de las **competencias** están basadas en la práctica. El alumno debe trabajar de forma activa en el aula a lo largo de las cuatro horas de docencia, así como fuera de la misma.

La materia de **DIBUJO ARTÍSTICO** se considera el primer enlace de unión entre la idea y su representación gráfica, lo que propicia que sea el origen de las actividades creadoras e imprescindible en el desarrollo de todas las demás artes.

TRABAJO DE CABALLETE
Trabajo de forma individualizada en caballete centrado en la representación de bodegones.
El alumnado comienza dibujando bodegones sencillos de pocos elementos (dos objetos, botellas, jarras, vasos, etc) y poco a poco se van añadiendo elementos más complejos, elementos curvos u ovalados (platos, fuentes, aros, etc.), formas prismáticas que impliquen puntos de fuga (cajas, pilares, cartulinas, bandejas), elementos que ayuden a definir el espacio (telas, fondos estampados), iluminación que defina el volumen (focos direccionales), elementos naturales para buscar el gesto (flores secas, ramas, frutas, etc.) y figuras antropomorfas (vaciados de esculturas clásicas).
REPETICIÓN/REVISIÓN
El alumnado realiza un aprendizaje por repetición . Desde el primer al último ejercicio se aplican los mismos conceptos a los que se añaden los nuevos. Por lo que el alumno se ve obligado a la revisión , en cada uno de los trabajos, La adquisición de las mismas competencias es gradual.
MOTIVACIÓN
El alumnado tiene que tener motivación para abordar los trabajos. Deben gestionar la frustración que supone no obtener resultados inmediatos. El profesor establece estrategias de apoyo emocional en las correcciones a pié de caballete para potenciar dicha motivación .
INSTRUCCIONES
La complejidad para el alumnado para aprender a dibujar radica en la capacidad de seguir instrucciones en lugar de seguir inercias personales y referencias estereotipadas. En el planteamiento de cada ejercicio el profesorado establece los ítems a tener en cuenta en relación con la rúbrica a aplicar en cada ejercicio, como se puede ver en la anterior tabla, las pautas de cada rúbrica se mantienen, añadiendo las nuevas.
PREGUNTAS INTERCALADAS/ PLANTEA INTERROGANTES
Mientras que el alumnado realiza los ejercicios pueden plantear preguntas intercaladas al profesor a pié de caballete, a su vez, el profesorado , además de atender a dudas, plantea interrogantes ante la obra a los alumnos de forma individual y colectiva.
DEBATE
De manera discrecional se realizarán puestas en común de los trabajos realizados en la que el alumnado debe hablar de los trabajos de sus compañeros con un enfoque crítico, estableciendo un debate entre ellos. El profesorado moderará dicho debate, dirigiendo al alumno a expresarse más allá del simple me gusta, no me gusta.

TRABAJO DE MESA
Los trabajos de mesa son ejercicios con un planteamiento diferente a los de caballete, en los que priman elementos diferenciados más centrados en la creatividad, la autonomía del alumnado, así como la introspección personal en la expresión artística.
Hay tres líneas de trabajo:
Interpretación de artista o estilo artístico (APRENDIZAJE INVERTIDO)
El alumnado trabaja por proyectos en grupo para la realización de una obra que reúna las características estilísticas de un estilo, movimiento artístico o artista concretos, siguiendo las pautas (investigación, planificación, bocetos, obra final y presentación oral o digital justificada), es decir, a partir del aprendizaje invertido (desde sus casas se encargará de aprender conceptos que anteriormente se les haya pedido investigar por parte del profesorado , generalmente esto se da a través de medios digitales, luego de realizada dicha investigación, los estudiantes pondrán en práctica dichos contenidos, realizando el proyecto tanto en casa como en clase). Deben aportar referencias bibliográficas o direcciones de internet para fomentar el respeto a la propiedad intelectual . El profesorado realiza el seguimiento de dicho proyecto en sus diferentes fases. Estos trabajos podrán realizarse desde soporte digital previa consulta al profesor.
Libro de artista (ANÁLISIS/ENSAYO)
El alumnado a largo de todo el curso trabaja en el mismo de forma autónoma e independiente, en la búsqueda de la expresión personal con el condicionante de la "búsqueda", evitando la zona de confort gráfica. Plantea problemas, busca soluciones. Aplicando el enfoque del análisis (estrategia de aprendizaje que hace uso de la reflexión personal para profundizar en un contenido y aprenderlo). El alumnado usa el libro a modo de ensayo (uso del cuaderno como formas de expresar sentimientos y reflexionar sobre el día a día, imagina escribir sobre los contenidos que debes aprender y te están dando problemas). El profesorado hace seguimiento del mismo en las clase de mesa, así como, lo corregirá a lo largo del trimestre para proponer al alumno líneas de trabajo que profundicen en su búsqueda de expresión personal.
Dibujo de mesa (INSTRUCCIONES/COOPERACIÓN)
El alumnado realiza dibujos en mesa, individuales, para la realización de ejercicios de composición, color y aplicación de leyes visuales siguiendo instrucciones precisas Se promoverá "el paseo de observación", los alumnos podrán moverse por el aula para observar cómo trabajan sus compañeros, así como para estimular la cooperación

aportando destrezas propias a los compañeros. El **profesorado** estimulará la parte más creativa, a partir de unas premisas muy concretas, así como la interacción entre los alumnos. Estos trabajos podrán realizarse desde **soporte digital** previa consulta al profesor.

En todas las propuestas de trabajo en el aula se exige atender a las normas propias de los diferentes talleres (uso de tableros, colocación de caballetes, limpieza de espacios, mochilas, uso del baño, uso de la biblioteca del Pabellón de Artes, seguridad en el uso de las herramientas, como el cutter, etc.).

7.- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Para el desarrollo de la materia se dispone de aula materia de DIBUJO ARTÍSTICO, dotada de **caballetes** para el total de alumnos del grupo, también hay acceso a aulas con mesas de dibujo para la realización del resto de trabajos. Todas las aulas disponen de ordenadores para que los alumnos realicen exposiciones orales, y a disposición del profesor para impartir docencia.

A lo largo del curso se podrán desarrollar recursos didácticos asociados a la **plataforma educamadrid** (aula virtuales, mediateca y formularios) en función de la formación de digitalización correspondiente al plan de digitalización del centro.

El alumno puede hacer uso de sus **dispositivos digitales**, especialmente tablets y ordenadores portátiles, por indicación expresa del profesor.

A lo largo del curso se podrá acudir a museos y exposiciones, o incentivar que los alumnos lo hagan por su cuenta.

8.- TIEMPO DEL HORARIO LECTIVO DEDICADO A LA LECTURA

Según el Art. 4. 2 Decreto 64/2022, “ En las distintas materias se desarrollarán actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura y la capacidad de expresarse correctamente en público”.

Para la realización de los proyectos será necesario que realice lectura de páginas webs en la búsqueda de información para la realización de los mismos. Como para la realización de los mismos cuentan con el espacio de dibujo de mesa se puede establecer **un mínimo de 15 minutos semanales dentro del horario lectivo, y un mínimo de 30 minutos semanales fuera del horario lectivo.**

9.- PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación se realizará a partir de **rúbricas** aplicadas a las siguientes propuestas:

1. **Trabajos individuales** de **caballete**, de **mesa**, el **libro de artista**.
2. **Trabajos colectivos**, en los que podrán solicitarse **exposición oral** (en ese caso, se podrá hacer una evaluación diferenciada de los alumnos en función de su implicación a lo largo del mismo y la propia exposición oral), así como, el uso del **soporte digital** (vídeo, PPT, etc).
3. **Visitas a exposiciones**, evaluando la **valoración crítica**. Los **debates**, aunque no puedan ser evaluados servirán de referencia para dicha valoración.
4. **Formularios**, vinculados a contenidos de periodos y estilos artísticos, artistas, vocabulario propios del dibujo artístico. En estos se aplica la **autoevaluación** (la aplicación de estos formularios quedan a discreción del docente en la medida que estime que son necesarios en función de la evaluación de los elementos anteriores).

Las calificaciones obtenidas por el alumnado, especialmente de caballete, servirán como **pronóstico** (expectativas sobre qué puede ocurrir, para prevenir y solventar problemas) y **orientación** (indicación que se debe seguir en cada momento del proceso de aprendizaje).

9.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN: TRIMESTRAL Y FINAL

Calificación evaluación trimestral:

- Cada uno de los trabajos calificados hace media en cada evaluación del alumno.
- En el caso de que **no presente** alguno de los trabajos solicitados **suspenderá la evaluación correspondiente**, realizando la media con las calificaciones obtenidas de cada uno de los trabajos presentados. En el caso de que la media sea superior a 5, la nota que se registrará será de 4.
- Cuando la media obtenida sea menor a 4 se registrará la nota correspondiente.
- Los trabajos que no se presenten en la fecha tope indicada por el profesor no serán calificados hasta la evaluación siguiente, para la recuperación.

Calificación evaluación final:

Con cada una de las calificaciones trimestrales que figuran en el boletín de notas se hace la media. Tras la tercera evaluación, el alumno tiene un plazo para la presentación de los trabajos pendientes de la segunda evaluación (una semana antes de la celebración de las evaluaciones).

10.-MEDIDAS DE REFUERZO EDUCATIVO/ MEDIDAS DE APOYO/ REFUERZO EDUCATIVO A LO LARGO DEL CURSO ACADÉMICO PARA LA RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES/ SISTEMA DE RECUPERACIÓN

DEA (dificultades específicas de aprendizaje)

Los alumnos que sean objeto de medidas excepcionales de evaluación por D.E.A , detectados a comienzo de curso o a lo largo del mismo, serán atendidos en la medida en la que las especificaciones concretas transmitidas por el Departamento de Orientación tengan aplicación a los trabajos propuestos.

APOYO EDUCATIVO

Los alumnos que muestren dificultades de aprendizaje vinculadas a la materia de Dibujo Artístico tendrán como soporte medidas de apoyo el **libro de artista**, el profesorado, a través del mismo establecerá pautas de trabajo dirigidas a trabajar las carencias del alumno:

Dibujo de análisis. El alumno deberá realizar representaciones analíticas de objetos sencillos y agrupación de los mismos aplicando las pautas de encuadre, encaje, proporcionalidad.

Dibujo de claroscuro. El alumno trabajará en torno a representaciones en las que tenga usar tramas y valoraciones tonales que definan el volumen.

Ejercicios de composición. El alumno tendrá que hacer ejercicios sencillos aplicando los contenidos

Pruebas de color. El alumno investigará las interacciones del color.

REFUERZO EDUCATIVO

Los alumnos repetidores serán objeto de seguimiento, desde dos enfoques diferentes.

Con la materia aprobada en el primer bachillerato cursado:

- Seguimiento del absentismo en la materia (seguimiento y registro de faltas).
- Seguimiento de la actitud y disciplina en el aula.
- Seguimiento de convivencia y motivación.

Con la materia suspensa en el primer bachillerato cursado:

- Seguimiento del absentismo en la materia (seguimiento y registro de faltas).
- Seguimiento de la actitud y disciplina en el aula.
- Seguimiento de convivencia y motivación.
- Evaluación inicial. Detectar problemas de aprendizaje.
- Si se detectan, seguir las pautas del **APOYO EDUCATIVO**.

RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES

● Para recuperar la evaluación suspensa el alumno tendrá que entregar los trabajos (caballete, mesa, exposiciones, formulario) no presentados.

● Si el suspenso es resultado de la media habiendo entregado todos los trabajos, el alumno, repetirá, hará entrega de los trabajos por debajo de 5.

● Si el suspenso es resultado de ambos, trabajos no presentados y trabajos calificados por debajo de 5. El alumno tendrá que presentar ambos, en el caso de presentar los trabajos ya calificados (por debajo del 5), se realizará la media teniendo en cuenta la primera calificación.

● Los trabajos que no se presenten en la fecha tope indicada por el profesor no serán calificados hasta la evaluación siguiente, la calificación será tenida en cuenta para la recuperación.

11.- GARANTÍA PARA UNA EVALUACIÓN OBJETIVA

Las situaciones de aprendizaje propuestas son consensuadas por todos los profesores que imparten el mismo curso, así como los instrumentos de evaluación.

Los contenidos, criterios de evaluación y calificación y situaciones de aprendizaje serán difundidos a las familias y alumnos en clase y a través de la web.

Los alumnos recibirán información de sus calificaciones obtenidas en cada trabajo al término del mismo.

12.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Están previstas varias salidas a museos en coordinación con los profesores de las otras materias del departamento.

13.- ELEMENTOS TRANSVERSALES

Comprensión lectora, expresión oral y escrita
Preparación de trabajos en presentación PPT, o en vídeo que requieren búsqueda de información, así como guionización.
Igualdad de género y creatividad
Se promoverá la realización de prácticas en equipos que sean mixtos para fomentar las relaciones de igualdad, condenando en todo momento un trato discriminatorio hacia el otro sexo.
La comunicación audiovisual/ Competencia Digital
Los alumnos tienen que realizar presentaciones en PPT y/o vídeo (o similares) a lo largo de cada trimestre.
El emprendimiento social y empresarial
En esta materia tiene que buscar información en función de los problemas planteados.
La educación emocional y en valores
Algunos de los proyectos planteados en la asignatura se realizan de forma grupal, fomentando la empatía y el respeto hacia los demás,, la participación y el trabajo en grupo.
Fomento del espíritu crítico y científico
Se plantean situaciones de aprendizaje en las que el método científico esté presente y en las que se pida al alumnado un análisis crítico de la situación planteada.

14.- SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN (AL MENOS TRIMESTRAL)

Cada trimestre se hará el seguimiento :Cumplimiento de la programación: unidades impartidas, idoneidad de la secuenciación de saberes básicos, adecuación de la temporalización, diseño de actividades y situaciones de aprendizaje, pertinencia de la metodología, recursos empleados, adecuación de las medidas de atención a la diversidad adoptadas, etc. Resultados de aprendizaje: porcentaje de alumnado con evaluación positiva en el área o materia y la meta acordada.



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
CURSO 2023-2024

VOLUMEN.1º DE BACH.ARTE.



Profesor :Javier Maldonado .
Profesor :Fernando Vázquez Mourelo

VOLUMEN

1º BACHILLERATO

1.-Introducción.

La asignatura de Volumen introduce al alumnado en el estudio y análisis de las formas y manifestaciones de carácter tridimensional, para completar su visión plástica y contribuir al desarrollo de su formación artística.

A través de los contenidos teóricos y prácticos, el alumnado desarrollará también habilidades y capacidades creativas, dotándoles de conceptos técnicos y experiencias suficientes para poder ser conscientes de las múltiples facetas expresivas que son inherentes a la representación tridimensional .

La asignatura prepara al alumnado para comprender y emplear los volúmenes y el espacio como elementos constructivos expresivos y comunicativos , los elementos formales que le confieren, pero también los materiales y las técnicas utilizados. En definitiva les enseña a ver, conocer y valorar las formas volumétricas que existen a su alrededor. Al ser el mundo que nos rodea tridimensional, es necesario que el estudiante de artes tome consciencia del entorno físico, y que comprenda las características específicas de los objetos y del espacio en cuanto a su estructura, estética y función.

La concepción de formas tridimensionales precisa de un análisis simultáneo de varias perspectivas desde ángulos distintos. A menudo estamos tan preocupados con la visión frontal de un diseño que dejamos de lado otras vistas o perspectivas. La materia de Volumen contribuye a enriquecer la formación del alumnado al hacer ejercitar los mecanismos de percepción subjetiva y marginal de las formas volumétricas. Para ello, se analizan aspectos formales y del conocimiento del lenguaje icónico, facilitando las pautas para la comunicación con el medio. De este modo la materia Volumen contribuye al desarrollo de dos aspectos de la formación artística estrechamente relacionados entre sí como son la percepción sensorial e intelectual de la forma y la creación de objetos tridimensionales.

Para entender la concepción del volumen analizaremos un elemento esencial como es la luz y el espacio como elementos indispensables en la percepción y configuración de los objetos. Tendremos en cuenta, además, aspectos sociales e históricos en cuanto al concepto del espacio y el volumen, atendiendo a la evolución de su percepción en la Historia del Arte, de la Escultura, de la Arquitectura y la **Escenografía**.

En este sentido y durante este curso, y dentro de la propuesta práctica , y como experiencia **vinculada a la mejora de los aprendizajes e innovación educativa** es intención del departamento desarrollar un trabajo por proyectos ;**la materia de Volumen utilizará el diseño y la dirección artística teatral dentro de la propuesta práctica**, un proyecto en colaboración con el Departamento de Lengua Castellana y literatura que pretende emplear el teatro como materia nexo entre las dos opciones del bachillerato de Artes, de modo que permita al alumnado mejorar en aquellas competencias que están relacionadas con la

autonomía en los aprendizaje, el emprendimiento y la mejora en los aspectos culturales y artísticos.

Las diferentes aspectos formales de la escultura ,volumen, textura ,vacío. hueco, interacción con la luz y el espacio escultóricas , el control y dominio expresivo del espacio y la arquitectura estarán presentes en el aprendizaje de manera teórica y práctica pero sobre todo desde el punto de vista procedimental. Para ello, los contenidos se centrarán en los métodos básicos para producir con materiales: estructuras y formas volumétricas de naturaleza escenográfica que incluirán maquetas, vestuario ,atrezzo, iluminación y espacios lumínicos ,paisajes sonoros empleando todas aquellas técnicas propuesta en el currículo de la materia .

Por otro lado, a la hora de analizar y construir las propuestas escenográficas , es esencial reconocer los materiales más habituales con especial incidencia en la reutilización de materiales de deshecho y otros procedimientos. Todos estos contenidos capacitarán al alumnado para comprender que la forma, tamaño, color y acabado final de gran parte de los objetos que producimos vienen determinados, en gran medida, por las técnicas utilizadas y los materiales con los que está construido. Además se analizarán otros aspectos o condicionantes como son la función y finalidad expresiva del objeto, el uso, evolución y el entorno cultural en el que se desarrolla.

Así pues, el fin de la asignatura es promover el desarrollo de la capacidad creadora atendiendo a la expresión del volumen, potenciando la producción divergente que permite a los alumnos a aportar soluciones propias y originales, lo que conlleva a emparejar la percepción y la imaginación con conocimientos prácticos y técnicos.

El proceso de aprendizaje en la materia de Volumen permitirá al alumno desarrollar las siguientes

capacidades:

- Conocer, comprender y apreciar el lenguaje de la forma tridimensional para poder comunicarse con coherencia a través del mismo, expresando ideas, experiencias y emociones.
- Iniciarse en el conocimiento y aplicación de procedimientos y técnicas de producción artística básicas, creando obras y objetos tridimensionales a través de los procesos tecnológicos adecuados y reconociendo los diversos campos profesionales en los que se aplican.
- Desarrollar la capacidad de percepción y análisis de las características formales, funcionales y estéticas que poseen los espacios y volúmenes del entorno, como medio para comprenderlos, valorarlos y disfrutarlos.
- Analizar y comparar objetos y obras volumétricas, empleando términos y conceptos apropiados para identificar sus técnicas constructivas, para definir sus estructuras formales básicas y para señalar sus principales connotaciones expresivas.
- Adquirir y consolidar una actitud activa, creativa y de gusto por la experimentación

ante problemáticas relacionadas con la comprensión del espacio tridimensional y que de forma cotidiana aparecen en el medio cultural, natural, industrial y tecnológico.

- Desarrollar una actitud reflexiva, respetuosa y dialogante que permita apreciar juicios ajenos sobre cuestiones formales y conceptuales propias del lenguaje tridimensional y de la cultura visual de la sociedad actual, afianzando valores de tolerancia, cooperación y solidaridad.
- Consolidar un espíritu crítico, autónomo y participativo, desde una actitud positiva que permita la propia eficiencia en el trabajo individual y en equipo, despertando el interés por la obra bien hecha, por el rigor en el estudio e investigación y por el respeto hacia todo tipo de planteamientos plásticos.
- Adquirir y aplicar la metodología proyectual para resolver satisfactoriamente cuestiones relacionadas con el proceso de creación artística.
- Conocer, comprender y valorar distintas producciones artísticas tridimensionales, contemporáneas o del pasado, en los ámbitos mundial, estatal y de la comunidad autónoma.

2. Metodología

El docente actuará como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial en el alumnado, proponiendo la realización de tareas o situaciones-problema contextualizadas y planteadas con un objetivo concreto. A lo largo del curso, el alumnado realizará prácticas de trabajo poniendo en acción los diversos tipos de conceptos, destrezas, actitudes y valores propios de la materia. Su nivel competencial inicial determinará la secuenciación de los aprendizajes requeridos, partiendo de los simples y avanzando hacia los complejos.

La práctica cotidiana en el aula-taller favorecerá que se planteen estructuras de aprendizaje cooperativo, ya que a través de la resolución conjunta de las tareas el alumnado comparte esfuerzos, interacciona entre sí, conoce las estrategias utilizadas por sus compañeros y aprende así a transferirlas a otras situaciones similares. A menudo será imprescindible interaccionar con los compañeros y participar equitativamente en las tareas de mantenimiento y limpieza de espacios y herramientas. Por ello se fomentará el acuerdo grupal sobre algunas normas básicas de funcionamiento, referidas por ejemplo al reparto de materiales o al cuidado y respeto de las piezas y enseres que están en el aula.

La idea es constituir grupos de trabajo donde el alumnado asuma tres tareas fundamentales en el trabajo por proyectos:

1. La información y documentación.
2. La dirección y coordinación.
3. El diseño y la producción.

El aprendizaje por proyectos, los centros de interés, el estudio de casos o el aprendizaje basado en problemas se orientan a la acción, por lo que favorecen la participación activa, la experimentación, el descubrimiento y la autonomía del alumnado. Estos planteamientos ayudan al estudiante a organizar su pensamiento, favoreciendo la reflexión, la crítica, la

elaboración de hipótesis y la investigación, a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje, aplicando sus conocimientos y habilidades a proyectos reales e integrando los aprendizajes realizados en varias áreas o materias.

3. Contenidos y criterios de evaluación de la asignatura Volumen

Bloque 1: Técnicas y materiales de configuración.

Contenidos

El trabajo en el taller de Volumen. Factores de riesgo y su prevención. Normas básicas de seguridad e higiene. Conocimiento y empleo de herramientas, maquinaria y materiales: organización, distribución, mantenimiento y dispositivos de seguridad. Uso responsable de recursos. Reciclaje. Toxicidad de los materiales.

Conocimiento y análisis de las características de los materiales escultóricos, naturales e industriales (tipos, origen, cualidades). Identificación de sus posibilidades y limitaciones técnicas y expresivas.

Conocimiento y aplicación de técnicas aditivas, sustractivas, constructivas y de reproducción.

Manipulación del papel, de la arcilla, de la escayola, del porexpan, del cemento, de diversos materiales y objetos de reciclaje, etc., bajo criterios de eficiencia técnica y medioambiental.

Criterios Evaluación	Estándares Aprendizaje evaluables	Competencias Clave
<p>Crit.VO.1.1. Identificar y utilizar correctamente los materiales y herramientas básicos para la elaboración de composiciones tridimensionales estableciendo una relación lógica entre ellos y eligiendo los más adecuados a las características formales, funcionales y estéticas de la pieza a realizar.</p>	<p>Est.VO.1.1.1. Identifica, almacena, conserva y prepara en condiciones óptimas de utilización, los materiales propios de su actividad.</p> <p>Est.VO.1.1.2. Conoce, mantiene y utiliza las herramientas y la maquinaria específicos del taller de Volumen en condiciones de seguridad e higiene.</p> <p>Est.VO.1.1.3. Estima consumos y calcula volúmenes para optimizar el material necesario para la realización de cada pieza.</p> <p>Est.VO.1.1.4. Planifica y organiza las diferentes fases de realización de una obra volumétrica en función de la técnica seleccionada.</p>	<p>CMCT CAA CSC</p>
<p>Crit.VO.1.2. Conocer las</p>	<p>Est.VO.1.2.1. Desarrolla</p>	<p>CCEC</p>

<p>principales técnicas de realización volumétrica, seleccionar las más adecuadas y aplicarlas con destreza y eficacia a la resolución de problemas de configuración espacial.</p>	<p>las técnicas básicas de configuración tridimensional con solvencia y en condiciones de higiene y seguridad.</p> <p>Est.VO.1.2.2. Valora y utiliza de forma creativa, y acorde con las intenciones plásticas, las posibilidades técnicas y expresivas de los diversos materiales, acabados y tratamientos cromáticos.</p> <p>Est.VO.1.2.3. Explica, utilizando con propiedad la terminología específica, las características de los diferentes métodos y técnicas del volumen y su relación con los materiales utilizados.</p>	<p>CCL CSC</p>
<p>Crit.VO.1.3. Conocer y desarrollar con destreza las técnicas básicas de reproducción escultórica.</p>	<p>Est.VO.1.3.1. Desarrolla las técnicas básicas de reproducción escultórica con solvencia y en condiciones de higiene y seguridad.</p>	<p>CCEC CSC</p>

Bloque 2: Elementos de configuración formal y espacial.

Contenidos:

Conocimiento y clasificación de los elementos del lenguaje volumétrico: plano, arista, vértice, superficie, volumen, texturas, concavidad, convexidad, vacío, masa, espacio y color. Comprensión del espacio y la luz en la definición y percepción del volumen.

Asociación de las características físicas de la materia (masa, gravedad y densidad) a los procesos de estructuración y percepción de la forma volumétrica.

Aplicación de los recursos básicos del lenguaje espacial: formas abiertas y cerradas; el vacío como elemento formal; la modulación del espacio; la seriación de elementos; valores lumínicos y texturales de la forma.

Comprensión, aplicación y análisis de los fundamentos de la composición espacial: núcleo, peso, posición, dirección, proporción, ritmo y equilibrio.

Valoración de la expresividad en la ordenación del espacio: dinamismo/quietud, cierre/expansión, orden/desorden, unión/fragmentación, tensión/distensión.

Profundización en la modulación rítmica del espacio: conceptos de módulo, modulación y seriación; relación entre el ritmo musical y el formal; la repetición; manifestaciones en la Naturaleza y en las creaciones humanas.

Diferenciación entre elementos volumétricos decorativos y estructurales.

Comprensión y construcción de elementos estructurales: materiales constructivos y armazones. Sistema de construcción de formas exentas: levantamiento de formas huecas y modelado con armadura.

Análisis y valoración de la obra escultórica.

Criterios Evaluación	Estándares Aprendizaje Evaluables	Competencias Clave
<p>Crit.VO..2.1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje tridimensional manejando el lenguaje de la forma volumétrica y utilizándolo de manera creativa en la ideación y realización de obra original y composiciones de índole funcional, decorativa u ornamental.</p>	<p>Est.VO.2.1.1. Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en producciones tridimensionales ya sean estas escultóricas u objetos del entorno cotidiano.</p> <p>Est.VO.2.1.2. Utiliza de forma creativa los elementos del lenguaje volumétrico en el proceso de ideación y realización de una obra (bocetos, maquetas,...)</p>	<p>CCLC CCEC</p>
<p>Crit.VO..2.2. Analizar y elaborar, a través de transformaciones creativas, alternativas tridimensionales a objetos de referencia.</p>	<p>Est.VO.2.2.1. Analiza los elementos formales y estructurales de objetos escultóricos sencillos y transforma dichos elementos creativamente seleccionando la técnica y el material más adecuados.</p>	<p>CMCT CCEC</p>
<p>Crit.VO..2.3. Realizar composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos del lenguaje tridimensional.</p>	<p>Est.VO.2.3.1. Realiza composiciones tridimensionales, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje tridimensional.</p> <p>Est.VO.2.3.2. Modifica los aspectos comunicativos de una pieza tridimensional, reelaborándola con diferentes técnicas, materiales, formatos y acabados.</p>	<p>CCEC CCL CIEE MCT</p>

	<p>Est.VO.2.3.3. Experimenta con la iluminación y la ubicación espacial de diferentes piezas volumétricas y valora de manera argumentada la influencia que ejercen sobre la percepción de la misma.</p> <p>Est.VO.2.3.4. Idea y elabora alternativas compositivas a la configuración tridimensional de un objeto o de una pieza de carácter escultórico, para dotarla intencionalmente de diferentes significados, argumentando sus propuestas.</p> <p>Est.VO.2.3.5. Aplica las leyes de composición creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando las técnicas y materiales con precisión y describiendo las estrategias escogidas.</p>	
<p>Crit.VO..2.4. Componer los elementos formales estableciendo relaciones coherentes y unificadas entre idea, forma y materia.</p>	<p>Est.VO.2.4.1. Descompone un objeto o pieza de carácter escultórico en unidades elementales y las reorganiza elaborando nuevas composiciones plásticamente expresivas, equilibradas y originales.</p>	<p>CCEC CIEE</p>
<p>Crit.VO..2.5. Comprender la relación existente entre forma y proporción en las obras escultóricas y relacionarla con los cánones de proporción de las diferentes culturas y periodos A artísticos analizando y comparando las diferencias en cuanto a lenguaje compositivo existentes entre las</p>	<p>Est.VO.2.5.1. Analiza y lee imágenes de diferentes obras escultóricas, identificando los principales elementos compositivos, valorando sus relaciones de proporción en realizaciones volumétricas en relieve y exentas.</p>	<p>CCEC</p>

realizaciones volumétricas en relieve y las exentas.		
--	--	--

Bloque 3: Análisis de la representación tridimensional.

Contenidos:

Comprensión de la relación entre la materia, la forma y la expresión. Valoración de la calidad expresiva de los materiales y de la superficie de los objetos (color y textura). Análisis y formulación de relaciones adecuadas entre la idea, la materia, la técnica y la expresión. Procesos técnicos y conceptuales de comunicación de ideas. Coherencia entre el mensaje que inicialmente se quiere comunicar y lo que finalmente se comunica.

Comprensión, distinción e interrelación de los conceptos de materia, forma, función y estructura. Creación de obras en las que se conjuguen intencionalmente estos conceptos. Diferenciación entre grados de iconicidad y abstracción. Niveles de abstracción en las representaciones figurativas: simplificación, esquematización, geometrización. Signos y símbolos.

Criterios Evaluación	Estándares Aprendizaje Evaluables	Competencias Clave
Crit.VO.3.1. Explorar con iniciativa las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional y utilizarlas de manera creativa en la ideación y realización de obra original y composiciones de índole funcional, decorativa y ornamental.	Est.VO.3.1.1. Describe, utilizando con propiedad la terminología propia de la asignatura, los aspectos más notables de la configuración tridimensional de objetos de uso cotidiano y la relación que se establece entre su forma y su función. Est.VO.3.1.2. Experimenta en la realización de obras propias las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional.	CCL CCEC CIEE
Crit.VO.3.2. Analizar, desde el punto de vista formal, objetos presentes en la vida cotidiana,	Est.VO.3.2.1. Analiza los elementos formales, funcionales y estructurales de	CMCT CCEC

<p>identificando y apreciando los aspectos más notables de su configuración y la relación que se establece entre su forma y su estructura.</p>	<p>piezas tridimensionales sencillas y las reproduce fielmente utilizando la técnica más adecuada.</p>	
<p>Crit.VO.3.3. Comprender y aplicar los procesos de abstracción inherentes a toda representación, valorando las relaciones que se establecen entre la realidad y las configuraciones tridimensionales elaboradas a partir de ella.</p>	<p>Est.VO.3.3.1. Genera elementos volumétricos, prescindiendo de los aspectos accidentales y plasmando sus características estructurales básicas.</p> <p>Est.VO.3.3.2. Idea y elabora diferentes alternativas a la representación de un objeto o de una pieza escultórica sencilla, que evidencien la comprensión de los distintos grados de iconicidad de las representaciones tridimensionales.</p> <p>Est.VO.3.3.3. Identifica el grado de iconicidad de diferentes representaciones volumétricas y lo relaciona con sus funciones comunicativas.</p>	<p>CMCT CCEC CIEE CCL</p>
<p>Crit.VO.3.4. Crear configuraciones tridimensionales dotadas de significado en las que se establezca una relación coherente entre la imagen y su contenido.</p>	<p>Est.VO.3.4.1. Utiliza los medios expresivos, las técnicas y los materiales en función del significado y los aspectos comunicativos con los que quiere dotar a una obra.</p>	<p>CCL CCEC</p>
<p>Crit.VO.3.5. Desarrollar una actitud reflexiva crítica y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual de la sociedad de la que forma parte.</p>	<p>Est.VO.3.5.1. Emite juicios de valor argumentados respecto a la producción tridimensional propia y ajena en base a sus conocimientos sobre la materia, entorno, su gusto personal y sensibilidad.</p>	<p>CCL CCA</p>

Bloque 4: El volumen en el proceso de diseño.

Contenidos:

Aplicación de la metodología del proyecto escultórico. Fases: presentación del caso; documentación y estudio de la información; comprensión del problema; análisis mediante anotaciones y bocetos; síntesis en planos de taller y maquetas; creación final y elaboración de memoria técnica.

Valoración de la inserción de la obra acabada en el contexto concreto. Factores condicionantes externos. Aplicación y valoración de una adecuada resolución gráfico-plástica para una eficaz comunicación del proyecto.

Coordinación y cooperación en el desarrollo del proyecto. Valoración de las ventajas y limitaciones del trabajo en equipo.

Criterios Evaluación	Estándares Aprendizaje Evaluables	Competencias Clave
Crit.VO.4.1. Valorar la metodología general de proyectación, identificando y relacionando los elementos que intervienen en la configuración formal de los objetos y en su funcionalidad para resolver problemas de configuración espacial de objetos tridimensionales de forma creativa y lógica, adecuando los materiales a su función estética y práctica.	Est.VO.4.1.1. Desarrolla proyectos escultóricos sencillos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados utilizando la metodología general de proyectación. Est.VO.4.1.2. Determina las características técnicas según el tipo de producto y sus intenciones expresivas funcionales y comunicativas. Est.VO.4.1.3. Recopila y analiza información relacionada con los distintos aspectos del proyecto a desarrollar, para realizar propuestas creativas y realizables ante un problema de diseño tridimensional, aportando soluciones diversas y creativas y potenciando el desarrollo del pensamiento divergente.	CIEE CCL CMCT CAA CCEC CD

	<p>Est.VO.4.1.4 Planifica el proceso de realización desde la primera fase de ideación hasta la elaboración de la obra final.</p> <p>Est.VO.4.1.5 Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.</p> <p>Est.VO.4.1.6. Desarrolla bocetos, maquetas o modelos de prueba para visualizar la pieza tridimensional y valorar la viabilidad de su ejecución.</p> <p>Est.VO.4.1.7. Realiza la pieza definitiva y presenta el proyecto básico incorporando la información gráfica y técnica, ayudándose de recursos informáticos.</p> <p>Est.VO.4.1.8. Expone y presenta con corrección los proyectos, argumentándolos y defendiéndolos en base a sus aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos.</p>	
<p>Crit.VO.4.2. Colaborar en la realización de proyectos plásticos en grupo, valorando el trabajo en equipo como una fuente de riqueza en la creación artística.</p>	<p>Est.VO.4.2.1. Planifica el trabajo, se coordina, participa activamente y respeta y valora las realizaciones del resto de los integrantes del grupo en un trabajo de equipo.</p>	<p>CSC</p>

COMPETENCIAS DEL CURRÍCULO

CCLI: Competencia comunicación lingüística.

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

CD: Competencia digital.

CAA: Competencia aprender a aprender.

CSC: Competencias sociales y cívicas.

SIEE: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

CEC: Conciencia y expresiones culturales.

4.- Temporalización.

Cada uno de los cuatro bloques de la materia se entremezclan y complementan durante el curso y la enseñanza del alumno.

Por ello, no se entiende que puedan ser distribuidos de manera independiente a lo largo del curso.

No se podrán entender los materiales para la generación del volumen si no se tienen claras sus posibilidades y manejo, o la metodología del trabajo escultórico.

Al comienzo de curso se realizará una explicación teórica de cada bloque y sus contenidos, así como los objetivos para cada uno de ellos.

El trabajo, por proyectos contempla un acercamiento a los contenidos de los cuatro bloques que se irán trabajando y ahondando en ellos a medida que el alumno avance por la materia.

5.- Criterios de evaluación y Calificación de la asignatura Volumen

Para obtener la calificación positiva, el alumno deberá:

1. Utilizar adecuadamente los procedimientos gráfico, plásticos, escultóricos y de diseño y producción necesarios así como los materiales en la elaboración de los proyectos escénicos
2. Analizar desde el punto de vista formal los objetos presentes en las piezas teatrales propuestas de carácter escultórico, identificando y valorando aspectos más notables de su configuración tridimensional y la relación que se establece entre su forma y su función o su contenido.
3. Valorar y utilizar de forma creativa y acorde con las intenciones plásticas, las posibilidades expresivas de los elementos plásticos (texturas, tratamientos cromáticos, etc.) en la elaboración de los diseños escénicos.
4. Representar tridimensionalmente los objetos y espacios escénicos aplicando una visión sintética que evidencie su estructura básica.

5. Saber valorar y contemplar las diferencias existentes entre las configuraciones tridimensionales de carácter figurativo y las de carácter abstracto.

7. Realizar construcciones sencillas en las que se apliquen los conocimientos sobre la modulación del espacio y seriación de elementos, tomando los módulos como unidades elementales de ritmo y organización.

8. Crear configuraciones tridimensionales dotadas de significado en las que se establezca una relación lógica y exenta de contradicciones entre la forma y su significado.

Como en el caso de los objetivos el alumno/a debe ser consciente en todo momento de los criterios de evaluación. Además destacamos los siguientes ejes adicionales para una evaluación más completa:

9· Demostrar una lógica en el proceso de aprendizaje y trabajo: Valoraremos si el alumno/a se limita a recibir la información sin ordenarla y estructurarla o si por el contrario comprende, comprueba y abstrae los conceptos para extrapolarlos a otros casos.

10· Desarrollar la creatividad en los trabajos: Considerando si el estudiante es incapaz de reproducir soluciones similares al problema propuesto o si integra diferentes recursos creando un estilo propio.

11· Mostrar cuidado y corrección en el manejo de materiales y técnicas.

12· Expresar capacidad de trabajo e interés: Sopesaremos si el alumno/a tiene hábito de trabajo o si va más allá de lo propuesto demostrando su participación activa.

13· Demostrar capacidad de socialización y trabajo en grupo: Valoraremos si el alumno/a no se integra o si por el contrario lo hace y crea un buen ambiente asumiendo sus responsabilidades para con el grupo.

Las herramientas de evaluación serán la observación directa por parte del profesor, los trabajos y proyectos que se realizaran durante el año ya sean en el aula o en casa. Además se tendrá en cuenta el cuaderno de bocetos del alumno. Su capacidad para la búsqueda de información y la ordenación de la misma, así como las anotaciones y reflexiones sobre su propio trabajo que quedarán plasmadas en su “cuaderno de artista”.

Los criterios de calificación se fundamentan en las herramientas evaluativas mencionadas:

Trabajos realizados y finalizados y entregados en fecha correctamente: 40% (3 – 4 – 5 – 6 – 7) máximo 4 puntos
--

Cuaderno de artista, bocetos, dibujos en carpeta: 20% (10 – 2 – 4) máximo 2 puntos
Aptitudes de trabajo en aula, colaboración e implicación del alumno: 20% (12 –13 – 9)máximo 2 puntos
Material, correcto uso de los mismos, adecuación al proceso: 20%(11 – 1 – 3)máximo 2 puntos

El alumno debe saber de que **no aprobará** de no entregar los trabajos de cada evaluación. Los trabajos no entregados puntuarán con CERO (0) para la media de la nota. Los trabajos no entregados en fecha (siempre que no esté justificado), NO SE RECOGERÁN.

5.- Recuperación Volumen

Como se ha comentado, la asignatura es eminentemente práctica. Se evaluará por proyectos colectivos.

Una vez finalizada cada evaluación, el alumno con calificación negativa podrá entregar la totalidad de los trabajos que no ha realizado, o que no ha realizado adecuadamente con anterioridad durante la siguiente evaluación como mecanismo para recuperar que en ningún caso será superior a un 5 y que se tendrá en cuenta en el calculo de la nota media final del curso.

El alumnado que no haya superado por rendimiento académico podrá recuperar en la **evaluación final global** de junio mediante examen teórico-práctico que abarque los contenidos impartidos. Esta prueba será realizada por aquellos alumnos con una calificación menor a 5 (cinco), realizada la media de las tres evaluaciones debidamente aprobadas o recuperadas con una nota mínima de 5

En las convocatorias junio y extraordinaria, el examen será el instrumento que posee el profesor para la evaluación del alumno, por lo que no se valorarán las láminas realizadas a lo largo del curso, ya que son pruebas de carácter independiente.

6.- Atención a la diversidad Volumen

La programación presentada favorece la adaptación a los intereses, capacidades y motivaciones de los diversos alumnos del centro. Así llevaremos a cabo una selección y secuenciación de los contenidos respetando siempre un trabajo común de base e intención formativa global que permita la consecución de los objetivos de la materia para todos ellos.

Si se quiere trabajar la esta asignatura en su auténtica dimensión expresiva y creativa, la atención a la diversidad es una necesidad y una exigencia ineludible, que precisa de la expresión personal y de la implicación del alumno/a.

Las características eminentemente práctica de la materia, hacen de ella, una materia en que puede trabajarse aspectos como la destreza manual, organización del pensamiento y la observación del entorno.

Elementos, todos ellos, que pueden ayudar al desarrollo del alumno y su inserción en la dinámica de la asignatura y su posición en el aula, de una manera sencilla e inclusiva.

Aspectos como la evolución en la **destreza manual, pensamiento crítico, búsqueda de información e inspiración, análisis del entorno y dibujo esquemático** serán fácilmente evaluables en el alumno con necesidades especiales de cualquier otra índole. El carácter de taller de la materia, permite al profesor atender de manera personalizada a dicho alumno.

Se procurará continuo contacto con el Departamento de Orientación y resto del profesorado, intercambiando información y experiencias a cerca del alumna. Será además, fundamental, que el Dpto. Orientación tener en cuenta la información, al principio de curso , aquellos alumnos con necesidades especiales, o mediante la observación directa del profesor.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE PROYECTOS ARTÍSTICOS.

BACHILLERATO 1º PROYECTOS ARTÍSTICOS

ARTE .IES CONDE DE ORGAZ

ALFONSO MUGURUZA

Competencias clave

Relación de competencias clave. No incluir descriptores

Las competencias clave y los descriptores operativos del grado de adquisición de las mismas previsto al finalizar la etapa son las fijadas en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril. De conformidad con lo dispuesto en el artículo 16 del citado real decreto, las competencias clave inherentes a esta materia son las siguientes:

- a) Competencia en comunicación lingüística..
- d) Competencia digital.
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- f) Competencia ciudadana.
- g) Competencia emprendedora.
- h) Competencia en conciencia y expresión culturales.

Competencias Específicas

1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM3, CD1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CE3, CCEC3.2 y CCEC4.1.

Criterios de evaluación

Criterios de evaluación del curso asociados a cada competencia específica.

- 1.1. Genera y perfecciona ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas
- 1.2. Experimenta con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso:
 - o Trabaja y propone a partir de otros referentes.
 - o Consulta, y consulta referentes y documentos conceptuales e iconográficos relacionados con la propuesta.
 - o Ensayo, prueba y establece estrategias de ideación .

2. Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC4, CE1, CE2, CCEC4.1 y CCEC4.2.

3. Realizar proyectos artísticos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CD3, CPSAA1.2, CPSAA3.2, CC3, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1 y CCEC4.2.

4. Compartir con actitud respetuosa las distintas fases del proyecto, intercambiando, ideas, comentarios y opiniones con diversas personas, incluido el público receptor, para evaluar la marcha del proyecto,

1.3. Selecciona una propuesta concreta para un proyecto justificando:

- La relevancia artística,
- La viabilidad como propuesta
- La sostenibilidad
- La adecuación a la intención con la que fue concebida
- Las características del marco de recepción previsto.

2.1 Planifica las fases del proyecto de manera adecuada a los tiempos previstos. 2.2. Considera los recursos disponibles. 2.3. Organiza las actividades por funciones, tareas y responsabilidades.

2.4. Agenda y supervisa, establece un control sistemático de los procesos, la ejecución y los tiempos.

3.1. Participa activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos,

- Asume diferentes funciones
- Selecciona los espacios, las técnicas, los medios y los soportes adecuados.

3.2. Explica, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico:

- Detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno.

3.3. Argumenta las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados.

3.4. Identifica oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, ○ comprende su valor añadido.

- expresa la opinión personal de forma crítica y respetuosa.

4.1. Comparte, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado.

4.2. Recaba y presta atención, de manera abierta y respetuosa, a las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora

incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión en el entorno. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA4, CPSAA5, CCEEC2 y CCEC4.2.

5 . Recurrir a referentes cercanos o a elementos del patrimonio local y gestionar adecuadamente la

documentación del proyecto ,su archivo y digitalización.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM1, CD2, CPSAA5, CC3, CE3, CCEC2 y CCEC4.2.

formuladas por distintas personas, incluido el público receptor.

4.2. Valora las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas

, incorporando de manera justificada

aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno.

4.3. Evalúa la repercusión que el proyecto ha tenido en el entorno, considerando:

- las valoraciones del público receptor ○ Analiza el logro de la intención inicial planteada.
- Evalúa interna y externa de los avances realizados.
- Integra aportaciones de mejora.

4.4 .Diversifica los medios y soportes de comunicación y difusión

- Plantea mecanismos que, por un lado, faciliten la comprensión del sentido y de la simbología del proyecto .

- Recoge las ideas, los sentimientos y las emociones que ha experimentado ante la propuesta artística.

5.1 . Recurre a referentes cercanos o a elementos del patrimonio local

5.2 . Combina y asocia significados y

simbología de los referentes cercanos con los del proyecto artístico, generando nuevas oportunidades en el entorno.

5.3.Trata correctamente la documentación del proyecto artístico.

o Selecciona las fuentes más adecuadas. o Elabora los documentos necesarios. o Registra el proceso creativo .

o Archiva adecuadamente todo el material, para dejar constancia

de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción.

5.4. Selecciona diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora. 5.5. Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto artístico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados.

5.5. Registra las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación.

5.6.Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación.

Secuenciación de saberes básicos y temporalización

- Presentar en formato de tabla

- Secuenciar UUD por evaluación (indicar nº sesiones): enumerar saberes básicos y situaciones de aprendizaje (en su caso)

1ªEVALUACIÓN.

Bloque 1 .El patrimonio cultural, histórico y artístico .

No pretende el recorrido histórico de la expresión artística, que es objeto de estudio en otras materias, su pretensión es la de analizar el entorno en este ámbito como fuente de inspiración y aprender a realizar un análisis que facilite la contextualización de un futuro proyecto.

	1.1 Noción de patrimonio cultural y artístico.	Sesiones. De exposición teórica. 1. De practica.7	ACTIVIDAD. Proyecto de investigación y documentación . Estudio, análisis del proceso que sigue una obra ,hecho, o costumbre para convertirse en patrimonio. Trabajo grupal. Portfolio y exposición .
	SEPTIEMBRE		
	1.2 El patrimonio local, material e inmaterial.	De exposición teórica. 1. De practica.15	
	SEPTIEMBRE. OCTUBRE.		
	1.3 La obra maestra como referente patrimonial.	De exposición teórica. 1. De practica.16	
	NOVIEMBRE		

			vida cotidiana . Diseño de una exposición que ejemplifique dicha hipótesis
--	--	--	--

		Trabajo grupal. Portfolio y exposición .
1.4 La relación del patrimonio con la sociedad. Nexos ,sinergias ,presencia e impacto.		Proyecto de investigación y documentación y creación . Estudio de una obra maestra y análisis del impacto de su desaparición o deterioro en la vida cotidiana . Diseño de una exposición que ejemplifique dicha hipótesis. Trabajo grupal. Portfolio y exposición
NOVIEMBRE		

2ª EVALUACIÓN.
Bloque 2.
Los procesos creativos. Entendida como una capacidad que puede trabajarse y convertirse en un hábito, conocer estrategias y técnicas que fomenten la actitud creadora para plasmar en los proyectos artísticos todo el potencial creador del alumno.

	2.1. Metodologías de estímulo de la creatividad. DICIEMBRE.	Sesiones. De exposición teórica.1. De practica.3	Realización de diversas experiencia plásticas atendiendo a diversas practicas, materiales ,e intenciones. Especialmente relacionadas con estrategias alternativas de reflexión y creación. Abordar una temática del presente y del entorno próximo y desarrollar diferentes poéticas a partir del mismo referente. Trabajo individual o por parejas. Documentar el proceso creativo especialmente. Portfolio y exposición.
	2.2. Procesos metacognitivos, Asociación, automatismos, estrategias inconscientes. DICIEMBRE.	Sesiones. De practica.3	Realización de diversas experiencia plásticas atendiendo a diversas practicas, materiales ,e intenciones. Especialmente relacionadas con estrategias alternativas de reflexión y creación. Abordar una temática del presente y del entorno

			<p>próximo y desarrollar diferentes poéticas a partir del mismo referente. Trabajo individual o por parejas. Documentar el proceso</p>
--	--	--	--

	<p>2.3. Procesos sustitutivos. Retóricas visuales, simbología y procesos metafóricos. ENERO.</p>	<p>Sesiones. De exposición teórica 2 practica.10</p>	<p>creativo especialmente. Portfolio y exposición.</p> <p>Realización de diversas experiencia plásticas atendiendo a diversas practicas, materiales ,e intenciones. Especialmente relacionadas con estrategias alternativas de reflexión y creación. Abordar una temática del presente y del entorno próximo y desarrollar diferentes poéticas a partir del mismo referente. Trabajo individual o por parejas. Documentar el proceso creativo especialmente. Portfolio y exposición.</p>
	<p>2.4. Procesos cognitivos contextuales. Análisis del problema presente, y de su relación con el contexto, extrapolaciones, el arte como herramienta transformadora. FEBRERO.</p>	<p>Sesiones. De exposición teórica 2 De practica.14</p>	<p>Realización de diversas experiencia plásticas atendiendo a diversas practicas, materiales ,e intenciones. Especialmente relacionadas con estrategias alternativas de reflexión y creación. Abordar una temática del presente y del entorno próximo y desarrollar diferentes poéticas a partir del mismo referente. Trabajo individual o por parejas. Documentar el proceso creativo especialmente. Portfolio y exposición.</p>
	<p>2.5. Estrategias procedimentales .el arte de acción. De el hecho al concepto. MARZO.</p>	<p>Sesiones. De exposición teórica 2 De practica.14</p>	<p>Realización de diversas experiencia plásticas atendiendo a diversas practicas, materiales ,e intenciones. Especialmente relacionadas con estrategias alternativas de reflexión y creación.</p>

			Abordar una temática del presente y del entorno próximo y desarrollar
--	--	--	---

		diferentes poéticas a partir del mismo referente. Trabajo individual o por parejas. Documentar el proceso creativo especialmente. Portfolio y exposición.
--	--	---

3.
Bloque

3.1.Las metodologías en los procesos y la vertebración de los proyectos artísticos.

3.2.Fases del trabajo de creación

3.3.El método científico aplicado a la creación. Bruno Munari.

3.4.Características y etapas:

1ºIdentificación , indagación, investigación y ,preproducción, temporalización	
2ºIncubación , producción, guionización.	
3ºIluminación , visualización, prototipado. ensayo.	
4ºVerificación , evaluación, sostenibilidad, difusión, conclusiones.	
Los bloques 3 y 4 estarán presentes en todas las actividades como directriz conceptual y organizativa de los portafolios y de las presentaciones ,por lo tanto sus contenidos estarán incluidos progresivamente en las indicaciones e instrucciones de todas las prácticas.	
Bloque 4.	
Documentación ,catalogación y archivo. Procesos y recursos técnicos.	En este bloque se analizarán y estudiarán las herramientas para la realización de un proyecto artístico, su representación y producción, así como las estrategias, técnicas y soportes para su adecuada documentación, registro y archivo.

<p>Bloque 5. El emprendimiento cultural. El impacto de los proyectos artísticos en el entorno próximo. 5.1. Modelos de emprendimiento en el territorio artístico. 5.2. Análisis de las sinergias ambientales, sociales, económicas, culturales y su relación con el emprendimiento. 5.3. Las tensiones entre la creación individual y las necesidades sociales.</p> <p>ABRIL, MAYO, JUNIO.</p>		<p>.Se plantea que en la praxis proponer actividades en las que los alumnos reconozcan la relación entre sus propias producciones y el entorno social, cultural entre otros. De esta forma, a modo de ejemplo, se podría plantear la realización de un proyecto colaborativo, estudiando su impacto, social y económico. Diseñar proyectos artísticos y culturales que respondan a una necesidad comunicativa y expresiva compartida, involucrando al mayor número de participantes, para poner en valor la diversidad social y cultural, preferentemente en el entorno local.</p> <p>DIRECTORIO DE ACTIVIDADES. .PROYECTOS: APRENDIZAJE POR SERVICIOS. Entidad. Centro de mayores de Hortaleza. PROYECTO INTERCAMBIO GRECIA. Entidad. Instituto de Atenas. PINTURA MURAL. Entidad: Imperdible? Otras que se propongan.</p>

Instrumentos de evaluación
Instrumentos de evaluación y su periodicidad. Se podrán utilizar: trabajos y producciones individuales y en grupo, cuestionarios, pruebas escritas y orales, escalas de observación, listas de control, cuestionarios de autoevaluación y coevaluación, etc.

1º .La evaluación se realizará a partir de los trabajos presentados ,tanto individualmente como en grupo.

2º .En la evaluación se contemplará a modo de rubricas (ESCALAS DE EVALUACIÓN) los diferentes aspectos consignados en los criterios de evaluación de cada tema. 3º.Los ítems de evaluación variarán en función de los criterios de valuación específicos en cada actividad, dando especial relevancia:

A los relativos a calidad investigadora.

A los de creación y experimentación.

A los que miden el adecuado uso de los recursos

En menor medida:

A los relativos a la contextualización e idoneidad.

A las presentaciones ,difusión y emprendimiento.

4º.Los trabajos se presentaran en las fechas que determine el profesor y al final de cada trimestre se realizará una exposición y defensa de los proyectos.

5º.El profesor hará un seguimiento diario y puntual de los trabajos(LISTAS DE CONTROL) ,informando al grupo o alumno de su evolución ,dificultades y avances consignando sus anotaciones en el documento rubrica y en la agenda de trabajo del grupo. 6º.La clase realizará un cuestionario de auto evaluación y de evaluación del los procesos de aprendizaje (AUTOEVALUACIÓN) y (COEVALUACIÓN) y de las actividades y del proceso docente al final de cada evaluación.

Criterios de calificación: trimestral y final

Peso otorgado a cada instrumento al calificar (evaluación trimestral y evaluación final).

Los trabajos supondrán 50 por ciento de la nota final, el trabajo individual desarrollado en el proyecto supondrá un 40 por ciento, el 10 por ciento restante corresponderá a la defensa del proyecto.

La nota final se corresponderá a la nota media de las calificaciones trimestrales ,aplicando a mayores una nota de progresividad ,que se traducirá en la aplicación de un redondeo en aquellas calificaciones que rondan decimas en torno al 0'5 en positivo, cuando se constate una mejora en el aprendizaje y en la praxis del alumno, y una evolución progresiva de sus calificaciones.

Sistema de recuperación

- *Forma de recuperar los elementos evaluables no superados en cada evaluación.*

- *Plan de recuperación del alumnado con áreas o materias pendientes de cursos anteriores. Se especificarán: saberes básicos, actividades, trabajos y pruebas específicas.*

Saberes básicos

REFERENCIAR - El patrimonio cultural, histórico y artístico .
IDEAR -Metodologías de estímulo de la creatividad.
PROYECTAR.PROCESAR.ORGANIZAR-VISUALIZAR Las metodologías en los procesos y la vertebración de los proyectos artísticos.
DOCUMENTAR -Documentación ,catalogación y archivo. Procesos y recursos técnicos.
Un alumno de Proyectos artísticos debe:
Saber buscar los referentes y la referencias de su proyecto y reconocer la relación con la hipótesis propias.
Utilizar estrategias de creación adecuadas a sus propuesta y que sean abiertas ,reflexivas y progresivas .
Organizar ,planificar y desarrollar los tiempos, los procesos técnicos y la adecuada selección y coordinación de lenguajes y herramientas .
Documentar sus procesos de forma que los haga comprensibles, accesibles y garantizando su integridad.
<p>Dado el carácter eminentemente práctico de la materia, en la que ese sobrentiende que los conceptos y saberes tratados son correlativos y correspondientes, y que el alumno tiene posibilidades de mejora en tanto en cuanto tiene la posibilidad de personalizar los proyectos en función de sus intereses y demandas y objetivos; nos parece que lo más adecuado es plantear la recuperación de modo continuo ,de tal manera que si el alumno que no ha tenido un resultado positivo en la primera evaluación, o en la precedente, pueda recuperarla aprobando la siguiente, siempre y cuando el resultado sea positivo y haya mostrado ,a partir de las tareas e indicaciones de refuerzo propuestas por el profesor, avances cualitativos y cuantitativos en su aprendizaje.</p> <p>A tal fin se le informará al alumno suspenso y a sus padres o tutores legales de donde están presentes sus dificultades y como puede superarlas, que tareas o indicaciones de refuerzo se le proponen y como se realizará el seguimiento de dichas medidas, mediante documento –informe específico de evaluación, con acuse de recibo, en cada final de trimestre.</p> <p>Si al final de curso, un alumno mantuviera una evaluación negativa, pese a las indicaciones y medida arbitradas por el profesor y acordadas con el susodicho y con sus representantes legales ,el alumno tendrá la posibilidad de realizar una prueba teórico-práctica donde se incluyan los aspectos y procesos fundamentales tratados durante el curso, sin menoscabo de tener en cuenta el trabajo realizado durante el curso..</p> <p>Dicha prueba se realizaría antes de la evaluación final ; del mismo modo ,si el alumno tiene que presentarse a la prueba extraordinaria lo hará con los mismos requisitos que esta prueba específica de recuperación</p>

Metodología

Descripción de decisiones relativas a: papel del profesorado; participación del alumnado; métodos o estrategias de enseñanza a aplicar; criterios para desarrollar el trabajo en situaciones de aprendizaje; tipo de actividades; agrupamiento del alumnado (individual, parejas, pequeño-gran grupo); organización del espacio y del tiempo.

Exposiciones teóricas por parte del profesor donde se desarrollaran los conceptos, los objetivos y el “modus operandi” a nivel práctico.

Tutorización. de los proyectos a nivel grupal y seguimiento personal e individualizado del trabajo y progreso del grupo y el alumnado.

Metodología propedéutica respecto de los proyectos.

Propiciar:

la generación y perfeccionamiento de ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, La experimentación con técnicas y estrategias creativas, demandando los bocetos y maquetas,
La adecuada organización y planificación.

El sentido crítico, la concreción y la objetividad

Las destrezas y talentos personales de aplicación en los distintos ámbitos de la vida. La superación del bloqueo creativo.

La observación activa del entorno, la consulta de fuentes iconográficas o documentales. ideas, del contexto social y de las características de las personas a las que se dirigen. La adecuada planificación las fases y el proceso de trabajo .

La organización del trabajo .

Actividades

Realización de proyectos artísticos en grupo pequeño y gran grupo (2 a 10) Asumiendo diferentes funciones.

Seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes, e **identificando** oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para **expresar una intención** comunicativa estética y /o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno. **Realizando** una adecuada gestión documental, y de archivo así como una correcta **interacción** con los compañeros y el entorno académico y local en el que se este trabajando. **Exposición** pública de los trabajos y defensa del proyecto

Materiales y recursos didácticos

- Libros de texto, otros manuales, tecnologías, modelos, mapas, aulas específicas (taller, laboratorio, música, plástica...), espacios y escenarios formativos (naturaleza, museos, yacimientos, empresas...), etc. - Tecnologías y aplicaciones digitales (entornos virtuales: Classroom, Moodle, etc.), contenidos digitales y plataformas educativas complementarias que se van a integrar en la actividad del aula.

Durante el curso utilizaremos Classroom como :

Repositorio de materiales de referencia.

Presentaciones por parte del profesor.

Entrega de proyectos

Comunicados generales de grupo.

Siempre que sea posible informaremos de la actividades propuestas por los .espacios ,centros y museos de la Comunidad, y otros organismos oficiales que puedan ser de interés del alumnado y la materia,

.

Atención a la diversidad

- Medidas curriculares: cómo se va a llevar a cabo ACS, ACA-RE, RE, EC-RE, etc.

- Medidas organizativas: docencia compartida, desdobles, apoyo individualizado, agrupamientos flexibles, etc.

Remitimos al documento general del departamento.

Actividades complementarias

Las consignadas en el Bloque 5 de la programación y las previstas en la programación general del departamento.

Elementos transversales

Remitimos al documento general del departamento.

Seguimiento y evaluación de la programación (al menos trimestral)

- Cumplimiento de la programación: unidades impartidas, idoneidad de la secuenciación de saberes básicos, adecuación de la temporalización, diseño de actividades y situaciones de aprendizaje, pertinencia de la metodología, recursos empleados, adecuación de las medidas de atención a la diversidad adoptadas, etc. - Resultados de aprendizaje: (porcentaje de alumnado con evaluación positiva en el área o materia y la meta acordada).

El seguimiento se hará de forma trimestral y quedara consignado en el libro de actas del departamento ,a partir de los datos ofrecidos por la Jefatura de estudio, más los documentos de coevaluación de cada profesor y el documento general de auto evaluación diseñado por el departamento para tal fin.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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

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

2. Analizar, con actitud crítica y reflexiva, producciones plásticas, de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades del disfrute del arte. Una recepción artística completa requiere posicionarse ante cualquier propuesta cultural, incluidas las contemporáneas, sin prejuicios, y con el mayor conocimiento posible del lenguaje, de los recursos y de las técnicas que son necesarios en todo proceso creativo. Reconocer las dificultades plásticas que se plantean a lo largo de este proceso, ayudará a valorarlo. Además, un análisis crítico y reflexivo, mediante producciones orales y escritas, de la expresividad gráfica presente en toda producción plástica ayudará al alumnado a utilizar correctamente el vocabulario y la terminología específicos. Es un objetivo ineludible de esta materia conjugar el análisis con el conocimiento, manteniendo una postura abierta y respetuosa ante las dificultades, favoreciendo así la consecución de una conciencia visual y, de forma más ambiciosa, el desarrollo del deleite estético ante cualquier manifestación cultural o artística.

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

3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico. La acción de dibujar supone una actitud de apertura, una indagación sobre el mundo, al mismo tiempo que una reflexión sobre la propia interpretación que hacemos de él. El dibujo es, pues, uno de los medios artísticos más completos para comprender, analizar e interpretar la realidad, porque, por un lado, nos ofrece una visión objetiva de la misma, y por otro, propicia la expresión inmediata y directa del artista y su visión subjetiva. Conocer estas cualidades hace que el alumnado pueda utilizarlo en la exteriorización de su pensamiento, favoreciendo así su desarrollo artístico. Para apoyar este proceso creativo se deben conocer y explorar las posibilidades expresivas de los recursos elementales propios del dibujo: punto, línea, forma y textura, así como su sintaxis. Es muy importante, igualmente, la realización de bocetos a partir de la

DIBUJO ARTÍSTICO II IES CONDE ORGAZ

observación detallada de la realidad, para ir avanzando hacia una expresión gráfica personal que pueda incluir la propia imaginación.

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

4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal. A lo largo de la historia del arte, los grandes avances y transformaciones se han producido por la incesante experimentación que los artistas han introducido en sus obras, ya sea en cuanto a los materiales y técnicas disponibles en cada momento, o en cuanto a la representación de la tridimensionalidad o la apropiación y ubicación en el espacio del ser humano. A pesar de las grandes diferencias que podemos encontrar en las distintas tendencias artísticas y épocas, se repite que la percepción y representación del espacio se ha realizado tomando la medida de la figura humana como referencia de escala y proporción. En algunas propuestas artísticas contemporáneas, el cuerpo humano ha traspasado ese límite de referencia para convertirse en el protagonista de la creación artística, ya sea como soporte o como herramienta, llevando la expresividad del gesto y de la huella al centro mismo de la obra. Igualmente, se ha traspasado también el límite de la representación bidimensional de la tridimensionalidad para llegar a la apropiación misma del espacio, convirtiéndolo en el soporte de la propia intervención artística.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.

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

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

6. Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias. El dibujo parte de la observación precisa y activa de la realidad, por lo que es fundamental entender cómo funciona la percepción visual de la que partimos, sus leyes y principios, y la organización de los elementos en el espacio. El conocimiento y el uso de los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y

DIBUJO ARTÍSTICO II IES CONDE ORGAZ

efectos visuales, facilita al alumnado la construcción de un mecanismo de trabajo con el dibujo como base. Este le permite comprender las imágenes, sus estructuras y su composición. El dibujo se convierte así en un método de análisis de las formas, donde se muestra lo más destacado de los objetos, que al mismo tiempo se descubren ante nosotros en toda su verdad, desvelando aquello que pasaba desapercibido. Como todo método, el dibujo necesita una constancia en el trabajo. Solo dibujando se llegan a conseguir la destreza y la habilidad necesarias para emplearlo en nuestros proyectos.

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

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

7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios en la realización de producciones gráficas. Para que el alumnado pueda experimentar con las técnicas del dibujo, tanto tradicionales como digitales, deberemos facilitarle unos conocimientos básicos previos de un catálogo amplio de herramientas, medios y soportes. Una vez identificadas sus posibilidades de uso y de expresión, puede seleccionar aquellos más adecuados a sus fines en cada momento, experimentando con ellos y explorando soluciones alternativas en las representaciones gráficas que se le planteen. Reconocer el dibujo no solo como un método de análisis, sino también como un lenguaje creativo, conlleva comprender los distintos niveles de iconicidad que se pueden dar en las representaciones gráficas, así como los valores expresivos del clarooscuro y del color. Para crear producciones gráficas que resuelvan estos distintos planteamientos, de forma ajustada a la intención inicial, el alumnado debe seleccionar las técnicas más adecuadas, buscando además innovar en su uso para conseguir resultados personales.

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

8. Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica. La observación creciente del entorno, para abstraer y seleccionar lo más representativo, es fundamental en el proceso de representación gráfica de la realidad. Lo que se percibe no es más que la reconstrucción que hace el cerebro de la información recibida, y en esa reconstrucción interviene como factor fundamental la memoria visual, entendida como la capacidad de recordar imágenes. Cuando se dibuja del natural, se debe observar, analizar y retener la información que se quiere trasladar al dibujo, y para ello se ejercitan la memoria visual y la retentiva, destrezas fundamentales en la expresión gráfica. A través del encaje y del encuadre se organiza esa información en el soporte elegido y se establecen proporciones, teniendo en cuenta la perspectiva, tanto en las formas y objetos como en el espacio que las rodea.

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

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

DIBUJO ARTÍSTICO II IES CONDE ORGAZ

propuestas compartidas. El dibujo está presente en múltiples ámbitos disciplinares, como pueden ser el diseño, la arquitectura, la ciencia, la literatura o el arte. Diseñar un proyecto concreto, de forma colaborativa y con una finalidad definida, ofrece al alumnado la importancia de establecer una planificación adecuada y una organización y un reparto de tareas coherente, entendiendo que crear cualquier proyecto gráfico ajustado a un ámbito disciplinar supone asumir importantes riesgos y retos. El alumnado debe ser consciente de ello y tener muy presente en todo momento la intención última del proyecto que está creando, así como la relevancia de asumir responsabilidades y respetar las opiniones de los demás. Todo este proceso ayuda a descubrir al alumnado que debe adaptar la planificación inicial ante posibles dificultades o cambios exigidos por el propio diseño de la producción. Evaluar todo el proyecto y sus fases, descubriendo los posibles errores y aciertos antes de llevarlo a la práctica, facilita el proceso posterior de creación y elaboración, permitiendo introducir alternativas y propuestas diversas, al tiempo que desarrolla en el alumnado una mayor seguridad a la hora de afrontar posibles proyectos profesionales en el futuro.

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

DIBUJO ARTÍSTICO II

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1.

- 1.1. Identificar la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo con criterio propio relaciones entre ellas y valorándolo como herramienta de expresión.
- 1.2. Explicar las funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.
- 1.3. Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística.

Competencia específica 2.

- 2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes.
- 2.2. Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas.

Competencia específica 3.

- 3.1. Recrear gráficamente la realidad mediante bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea.
- 3.2. Analizar, interpretar y representar la realidad a partir de obras gráficas que exploren las posibilidades expresivas de formas y texturas, empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo.
- 3.3. Apreciar la relación entre luz, color y textura para poder integrar esta conexión en las producciones gráficas propias, aportando valores expresivos intencionados en sus producciones.

Competencia específica 4.

- 4.1. Usar el dibujo como medio de expresión, experimentando con diferentes materiales, técnicas y soportes, integrándolos en las producciones plásticas propias e incorporando las posibilidades que ofrece el cuerpo humano como recurso.

DIBUJO ARTÍSTICO II IES CONDE ORGAZ

4.2. Comprender la información visual que contiene la figura humana atendiendo a sus proporciones, su estructura interna, la articulación de las diferentes partes y la capacidad expresiva de la misma en movimiento, tanto del natural como en las diferentes representaciones artísticas a lo largo de la historia, creando producciones gráficas expresivas y personales.

4.3. Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad.

4.4. Analizar la importancia del cuerpo humano en las propuestas artísticas contemporáneas, estudiando los diferentes materiales, técnicas y soportes utilizados.

Competencia específica 5.

5.1. Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas, explicando la influencia que ejercen y las relaciones que establecen y reconociendo la importancia de la herencia cultural.

5.2. Expresar ideas, opiniones y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal.

Competencia específica 6.

6.1. Representar gráficamente las formas, sus posibles combinaciones y los espacios negativos y positivos presentes en entornos urbanos o naturales, a partir de un estudio de los mismos intencionado y selectivo.

6.2. Expresar a través del trazo y del gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior con un trazo y un gesto personales, usando los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, sus signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.

Competencia específica 7.

7.1. Plantear soluciones alternativas a la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados.

7.2. Seleccionar y utilizar con destreza y de manera creativa las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención personal, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la realidad y la representación del mundo interior.

7.3. Emplear creativamente las tecnologías digitales en producciones gráficas, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.

Competencia específica 8.

8.1. Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual.

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

Competencia específica 9.

9.1. Planificar producciones gráficas, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de forma adecuada.

9.2. Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.

DIBUJO ARTÍSTICO II IES CONDE ORGAZ

9.3. Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos de grupo, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.

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

CONTENIDOS

1. Concepto e historia del dibujo. (A LO LARGO DEL CURSO)

- El dibujo en el arte de los siglos XIX y XX.

Renovación del dibujo académico en el siglo XIX. Paisaje y flores.

Obras más representativas de diferentes artistas. De Friedrich a Rothko.

- De la representación objetiva a la subjetiva. De lo figurativo a la abstracción.
- La abstracción geométrica: Wassili Kandinsky, Piet Mondrian, Paul Klee, Kasimir Malevich, Theo Van Doesburg.
- La Bauhaus y el diseño. Walter Gropius, Hannes Meyer y Mies van der Rohe.
- El dibujo como expresión artística contemporánea. Dibujar en el espacio.
 - **La expresión gráfica y sus recursos elementales.**
- La retentiva y la memoria visual.
- Las formas y su transformación: la forma entendida como una estructura de elementos y relaciones. Espacios negativos y positivos de las formas.
- Textura visual y táctil. La expresividad de la textura.
- Técnicas gráfico-plásticas, tradicionales, alternativas y digitales.
 - **Dibujo y espacio.**
- La línea, el dibujo y la tridimensionalidad.
- La perspectiva. Aplicación de la perspectiva cónica en el dibujo artístico. La perspectiva visual.
- Encuadre y dibujo del natural. Punto de vista del observador. Relación con la fotografía.
- Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.
- Geometría y naturaleza. Proporción aurea.
 - **La luz, el claroscuro y el color.**
- El sombreado y la mancha. Escalas y claves tonales.
- Cualidades y relaciones del color. El contraste de color. Color local, tonal y ambiental. Usos del color en el dibujo.
- Dimensiones del color. Aplicaciones prácticas.
- Perspectiva atmosférica.
- El color asociado a la línea. Arte óptico y geométrico.
- Valor expresivo de la luz y el color.
- Gradiente de textura.
 - **La figura humana.**
- Representación del ser humano a lo largo de la historia.

Canon y proporción.

Los estereotipos de belleza en diferentes épocas.

Del canon griego a la representación de la figura humana en el siglo

- Nociones básicas de anatomía artística.

DIBUJO ARTÍSTICO II IES CONDE ORGAZ

- Estudio del movimiento en la figura humana (Matisse, Duchamp, Peter Jansen, entre otros).
- Apunte del natural. Estudio y representación del escorzo. Análisis del escorzo en la obra de Andrea Mantegna y otros autores.
- El retrato. Facciones y expresiones.
- El cuerpo humano como soporte y como instrumento de expresión artística.
- Antropometría.
 - **Proyectos gráficos de grupo.**
- La distribución de tareas en los proyectos gráficos de grupo:
Criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto.
Análisis de los recursos humanos y materiales disponibles en la distribución de las tareas.
- Elementos transversales en las fases de desarrollo de los proyectos gráficos.
Herramientas y estrategias para el seguimiento de la planificación.
La coordinación y el desarrollo de ajustes en las tareas programadas ante imprevistos sobrevenidos.
Análisis del impacto debido a la incorporación de nuevos elementos y sistemas no contemplados al inicio.
- Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.
- Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Se describen a continuación tres ejemplos de Situaciones de Aprendizaje para la materia de Dibujo Artístico II, y cada una de las evaluaciones:

SA 1ª Evaluación_ Título: Animar lo real

Contextualización: esta Situación de Aprendizaje pretende que el alumno continúe desarrollando y afianzando sus habilidades y destrezas en torno a la técnica del claroscuro, dando continuidad a los contenidos trabajados en la materia de Dibujo Artístico I, de 1º Bachillerato.

Objetivos generales de etapa: se contribuye a alcanzar los siguientes objetivos generales de etapa G, I, K y L.

Objetivos de aprendizaje: se modo específico se pretenden alcanzar los siguientes objetivos de aprendizaje:

- Aprender a observar en clave analítica-estructural las preimágenes.
- Experimentar la técnica del collage.
- Comprender las relaciones entre signo y representación entre los distintos elementos visuales

Temporalización: se prevé desarrollar esta actividad a lo largo de 8 sesiones, distribuidas en cuatro sesiones de clase

DIBUJO ARTÍSTICO II IES CONDE ORGAZ

Bloques de contenidos: se trabajarán contenidos o saberes básicos correspondientes a los Bloques de Contenidos C y D.

Competencias específicas / Criterios de Evaluación: contribuye a desarrollar las siguientes competencias específicas que permiten establecer los siguientes criterios de evaluación:

- Competencia específica 3:
 - 3.1. Recrear gráficamente la realidad mediante bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea.
 - 3.3. Apreciar la relación entre luz, color y textura para poder integrar esta conexión en las producciones gráficas propias, aportando valores expresivos intencionados en sus producciones.

- Competencia específica 6:
 - 6.2. Expresar a través del trazo y del gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior con un trazo y un gesto personales, usando los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, sus signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.

- Competencia específica 7:
 - 7.2. Seleccionar y utilizar con destreza y de manera creativa las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención personal, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la realidad y la representación del mundo interior.

Competencias clave / Descriptores operativos: la situación de aprendizaje contribuye a alcanzar las competencias clave y sus correspondientes descriptores operativos, CCL1, CD3, CPSAA1.2, CPSAA1.2, CE1, CCEC4.1 y CCEC4.2.

Actividades de enseñanza y aprendizaje: Las diferentes actividades que se proponen pretenden que, de un modo progresivo, el alumno pueda alcanzar los objetivos de aprendizaje, por ello se realizarán unas primeras actividades de toma de contacto con la técnica del claroscuro, y a menor escala para conseguir identificar ejemplos de valores tonales aplicado con lápiz de grafito. A continuación, se propondrá la realización de un bodegón con técnica de claroscuro a mayor escala.

Metodología y estrategias didácticas: de modo general, al comienzo de cada sesión se realizará la orientación hacia la tarea, y se presentarán los contenidos si fuera oportuno, para pasar a plantear el trabajo práctico en el aula, con información de la rúbrica planteada. En el caso de las sesiones no presenciales, se propondrán actividades breves que refuercen lo trabajado en el aula.

El profesor o profesora ejercerán el rol de guía y les encaminará o les proporcionará información en los aspectos de mejora, bien sea en las sesiones presenciales como no presenciales.

Procedimientos de evaluación: se tendrán en cuenta los trabajos y actividades relacionadas con los contenidos, así como la observación en el aula.

DIBUJO ARTÍSTICO II IES CONDE ORGAZ

Instrumentos de evaluación: se propone rúbrica de evaluación para cada una de los trabajos y actividades que se realicen y que en función de los criterios de evaluación permitirán obtener una calificación.

Atención a la diversidad: Se deben tener en cuenta las diferencias de nivel entre el alumnado, estableciendo las medidas oportunas en cada caso al principio de curso. En estos casos, se debe aportar un mayor asesoramiento y control a aquel alumnado que sea menos autónomo o que tenga un menor nivel de partida. A su vez, se debe permitir y promover un mayor grado de independencia al alumnado que tenga mayor autonomía y conocimientos.

SA 2ª Evaluación_Título: Dibujando el espacio

Contextualización: esta Situación de Aprendizaje pretende que el alumno aprenda y aplique los principios elementales de la perspectiva cónica mediante el análisis de obras y fotografías y la realización de dibujos del natural.

Objetivos generales de etapa: se contribuye a alcanzar los siguientes objetivos generales de etapa D, I, K y L.

Objetivos de aprendizaje: se modo específico se pretenden alcanzar los siguientes objetivos de aprendizaje:

- Aprender a observar de modo detallado la realidad.
- Analizar obras y fotografías descubriendo los elementos de la perspectiva cónica.
- Realizar dibujos del natural de espacios exteriores e interiores.

Temporalización: se prevé desarrollar esta actividad a lo largo de 10 sesiones,

Bloques de contenidos: se trabajarán contenidos o saberes básicos correspondientes a los Bloques de Contenidos B y C.

Competencias específicas / Criterios de Evaluación: contribuye a desarrollar las siguientes competencias específicas que permiten establecer los siguientes criterios de evaluación:

- Competencia específica 4:
 - 4.3. Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad.
- Competencia específica 6:
 - 6.1. Expresar a través del trazo y del gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior con un trazo y un gesto personales, usando los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, sus signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.

DIBUJO ARTÍSTICO II IES CONDE ORGAZ

- Competencia específica 8:
 - 8.2. Lograr efectos perspectivas de profundidad en representaciones gráficas personales y creativas, atendiendo a las proporciones y los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad.

Competencias clave / Descriptores operativos: la situación de aprendizaje contribuye a alcanzar las competencias clave y sus correspondientes descriptores operativos, CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC4.1 y CCEC4.2.

Actividades de enseñanza y aprendizaje: Las diferentes actividades que se proponen pretenden que, de un modo progresivo, el alumno pueda alcanzar los objetivos de aprendizaje, por ello se realizarán unas primeras actividades de aproximación a la perspectiva cónica y sus elementos y posteriormente se propondrá la realización de un dibujo del natural a mayor escala.

Metodología y estrategias didácticas: de modo general, al comienzo de cada sesión se realizará la orientación hacia la tarea, y se presentarán los contenidos si fuera oportuno, para pasar a plantear el trabajo práctico en el aula, con información de la rúbrica planteada.

El profesor ejercerá el rol de guía y les encaminará o les proporcionará información en los aspectos de mejora, bien sea en las sesiones de clase

Procedimientos de evaluación: se tendrán en cuenta los trabajos y actividades relacionadas con los contenidos, así como la observación en el aula.

Instrumentos de evaluación: se propone rúbrica de evaluación para cada una de los trabajos y actividades que se realicen y que en función de los criterios de evaluación permitirán obtener una calificación.

Atención a la diversidad: Se deben tener en cuenta las diferencias de nivel entre el alumnado, estableciendo las medidas oportunas en cada caso al principio de curso. En estos casos, se debe aportar un mayor asesoramiento y control a aquel alumnado que sea menos autónomo o que tenga un menor nivel de partida. A su vez, se debe permitir y promover un mayor grado de independencia al alumnado que tenga mayor autonomía y conocimientos.

SA 3ª Evaluación_ Título: Proyecto gráfico colaborativo

Contextualización: esta Situación de Aprendizaje pretende que el alumno de modo colaborativo que sirva como medio de expresión de una idea, a partir de un enunciado o reto.

Objetivos generales de etapa: se contribuye a alcanzar los siguientes objetivos generales de etapa A, D, I, J, K y L.

Objetivos de aprendizaje: se modo específico se pretenden alcanzar los siguientes objetivos de aprendizaje:

- Utilizar el dibujo como medio para transmitir ideas y emociones.
- Trabajar de modo colaborativo.
- Evaluar el proyecto con la finalidad de mejora.

DIBUJO ARTÍSTICO II IES CONDE ORGAZ

Temporalización: se prevé desarrollar esta actividad a lo largo de 10 sesiones, distribuidas en cinco sesiones de colectiva

Bloques de contenidos: se trabajarán contenidos o saberes básicos correspondientes a los Bloques de Contenidos A, B y F.

Competencias específicas / Criterios de Evaluación: contribuye a desarrollar las siguientes competencias específicas que permiten establecer los siguientes criterios de evaluación:

- Competencia específica 5:
 - 5.2. Expresar ideas, opiniones y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal.

- Competencia específica 9:
 - 9.1. Planificar producciones gráficas, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de forma adecuada.
 - 9.3. Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos de grupo, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.

Competencias clave / Descriptores operativos: la situación de aprendizaje contribuye a alcanzar las competencias clave y sus correspondientes descriptores operativos, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC2, CCEC3.1, CCEC4.1 y CCEC4.2.

Actividades de enseñanza y aprendizaje: Las diferentes actividades que se proponen pretenden que, de un modo progresivo, el alumno pueda alcanzar los objetivos de aprendizaje, por ello se plantearán unas primeras actividades de aproximación al proyecto planteado para que los alumnos puedan buscar referentes e ir pasando por diferentes fases de creación hasta la propuesta final conjunta.

Metodología y estrategias didácticas: de modo general, al comienzo de cada sesión se realizará la orientación hacia la tarea, y se presentarán los contenidos si fuera oportuno, para pasar a plantear el trabajo práctico en el aula, con información de la rúbrica planteada. En el caso de las sesiones no presenciales, se propondrán actividades breves que refuercen lo trabajado en el aula.

Se pueden plantear las fases en grupo, donde previamente ha tenido que haber un reparto de roles por parte del docente o de la docente, aplicando así el aprendizaje colaborativo que permite que cada integrante del grupo tenga determinadas tareas.

El profesor o profesora ejercerán el rol de guía y les encaminará o les proporcionará información en los aspectos de mejora, en las sesiones de clase.

Procedimientos de evaluación: se tendrán en cuenta los trabajos y actividades relacionadas con los contenidos, así como la observación en el aula.

Instrumentos de evaluación: se propone rúbrica de evaluación para cada una de los trabajos y actividades que se realicen y que en función de los criterios de evaluación permitirán obtener una calificación.

Atención a la diversidad: Se deben tener en cuenta las diferencias de nivel entre el alumnado, estableciendo las medidas oportunas en cada caso al principio de curso. En estos casos, se debe aportar un mayor asesoramiento y control a aquel alumnado que sea menos autónomo o que tenga un menor nivel de

DIBUJO ARTÍSTICO II IES CONDE ORGAZ

partida. A su vez, se debe permitir y promover un mayor grado de independencia al alumnado que tenga mayor autonomía y conocimientos.

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Se ha habilitado curso en el Aula Virtual del centro (classroom), como plataforma de aprendizaje . Además, En el aula donde se desarrollan las sesiones correspondientes a las clases se dispondrá de los medios tecnológicos necesarios, proyector, pantalla digital, ordenador de profesor, acceso a internet, ..., para la exposición de esos materiales y los trabajos que se propongan los alumnos.

De modo particular, para el seguimiento de la asignatura, se requerirá que el alumno acuda al aula, en las sesiones de tutoría colectivas presenciales, con los siguientes materiales:

INGRES /BASICK/FABRIANO

Lápiz HB nº 2 y lápices de diferentes durezas, 2B, 4B, 6B

CARBONES/PASTELES/CERAS

Cuaderno de Bocetos A3

Folios y bolígrafo para tomar apuntes

Goma de borrar y sacapuntas

Lápices de colores, rotuladores, ...

Puntualmente, los estudiantes podrán disponer de su teléfono móvil para la búsqueda de las imágenes que se les indique. Para la realización de determinados trabajos se requerirá al alumnado, con tiempo suficiente, otros materiales no contemplados en la presente lista.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

El curso se reparte en tres evaluaciones. Los **procedimientos de evaluación** que se tendrán en cuenta en cada una de ellas son:

- **Trabajos y actividades relacionadas con los contenidos**, que permitirán asentar lo aprendido. Se consideran, los realizados en las tutorías colectivas presenciales como los propuestos en las tutorías colectivas no presenciales, así como el cuaderno de bocetos.
- Se podrá realizar una **prueba o examen** al final de cada una de las evaluaciones, en función de los contenidos tratados, en las que el alumno pueda poner en práctica y demuestre las competencias adquiridas.
- **Observación en el aula**, correspondiente al interés del alumno por la materia: asistencia, participación, traer el material, entregar las actividades en fecha... (La entrega de un trabajo fuera de fecha no podrá obtener una calificación mayor a un aprobado)

Los **instrumentos de evaluación** que se considerarán podrán ser rúbricas de evaluación, escalas y rúbrica de prueba en caso de realizarse.

Los **criterios de calificación** considerados son:

- En caso de realizarse el examen, contará un 20% de la calificación de la evaluación; los trabajos, actividades y la parte de observación en el aula un 80% de la calificación de la evaluación.

DIBUJO ARTÍSTICO II IES CONDE ORGAZ

- Si no se plantea examen en alguna de las evaluaciones, los trabajos, actividades y la parte de observación en el aula supondrán el 100% de la calificación de la evaluación correspondiente.

Se considerará que el alumno aprueba cada una de las evaluaciones con una calificación de 5.

Se deberán tener las tres evaluaciones aprobadas para aprobar la asignatura por curso. En caso contrario el alumno deberá presentarse a la convocatoria final ordinaria.

La **evaluación continua** del alumnado requiere su asistencia regular a las clases programadas para la materia. Si los alumnos registran un número de faltas de asistencia igual o superior al 25 por 100 del horario lectivo presencial total para la materia, perderán su derecho a la evaluación continua y deberán presentarse al examen final de la convocatoria ordinaria.

La evaluación **final ordinaria** se adecuará a las necesidades derivadas de la realización de la prueba de acceso a la Universidad y sus procedimientos de admisión. Además, los alumnos deberán entregar los trabajos que proponga el departamento.

Los alumnos que no hayan superado la materia en la evaluación final ordinaria podrán realizar la prueba **extraordinaria** de evaluación. Además, los alumnos deberán entregar los trabajos que proponga el departamento.

TEMPORALIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS

Se realiza la siguiente propuesta de secuenciación de contenidos; a lo largo del curso determinados contenidos podrían ver modificada su temporalización en función de las características del grupo y los procesos de aprendizaje.

1ª Evaluación:

- Concepto e historia del dibujo.
- La expresión gráfica y sus recursos elementales.

2ª Evaluación:

- La figura humana
- La luz, el claroscuro y el color.

3ª Evaluación:

- Dibujo y espacio.
- Proyectos gráficos de grupo.

METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES

En el desarrollo de actividades docentes síncronas se aplicarán metodologías en las que el alumno pueda ser orientado en su trabajo de forma inmediata y continuada, resolviendo problemas y cuestiones prácticas que puedan completarse en el marco temporal del período lectivo de que se trate, con la orientación del profesor.

En el desarrollo de actividades asíncronas se aplicarán metodologías que requieran el estudio, análisis e investigación por parte del alumno, con una guía para su trabajo que promueva el auto aprendizaje, de tal

DIBUJO ARTÍSTICO II IES CONDE ORGAZ

forma que sea capaz de desarrollar y controlar su propio proceso de aprendizaje de forma autónoma y que promuevan el uso de los distintos sistemas multimedia.

2. En todo caso, estas metodologías estarán orientadas a fomentar la capacidad de autogestión del tiempo en el proceso formativo, prestando especial atención a la flexibilidad que permita combinar los estudios con sus responsabilidades laborales, familiares y personales, dentro de los plazos exigidos para la realización de cada actividad de enseñanza y de aprendizaje. Por ello, las actividades se programarán en la plataforma virtual de aprendizaje y se indicará la temporalización necesaria para su realización.

3. La organización y desarrollo de las enseñanzas se fundamentará en la acción tutorial y en la aplicación, por parte del profesorado, de métodos pedagógicos basados en el aprendizaje autónomo combinado con el aprendizaje colaborativo, lo que requiere una participación activa de los alumnos en su propio aprendizaje y del trabajo en equipo, usando las herramientas digitales que permiten el desarrollo de estas actividades.

4. Los recursos didácticos deberán permitir a los alumnos el logro de los objetivos del Bachillerato y la adquisición de las competencias clave, así como las competencias específicas de cada materia. Los recursos didácticos facilitarán la interactividad entre alumnado y profesorado, así como el desarrollo de las capacidades de organización y control en los alumnos de su propio aprendizaje de manera autónoma.

En base a la normativa, de modo particular para la materia de Dibujo Artístico II, se plantearán procedimientos diferenciados para las:

1. Sesiones fundamentalmente prácticas. Se plantearán y realizarán trabajos para realización en el aula, individuales o colaborativos, que puntualmente podrán terminarse en casa. Se expondrán contenidos.
2. Sesiones colectivas Se plantearán actividades diversas (consulta de contenidos, actividades de refuerzo y repaso de contenidos, presentaciones de investigación, cuestionarios de autoevaluación, ...)

Ejemplificación de Situación de aprendizaje

Se describe a continuación ejemplo de Situación de Aprendizaje para la materia de Dibujo Artístico II.

Título: Aprendiendo a aplicar el Claroscuro

Contextualización: esta Situación de Aprendizaje pretende que el alumno continúe desarrollando y afianzando sus habilidades y destrezas en torno a la técnica del claroscuro, dando continuidad a los contenidos trabajados en la materia de Dibujo Artístico I, de 1º Bachillerato.

Objetivos generales de etapa: se contribuye a alcanzar los siguientes objetivos generales de etapa G, I, K y L.

Objetivos de aprendizaje: se modo específico se pretenden alcanzar los siguientes objetivos de aprendizaje:

- Aprender a observar en clave de valores tonales.
- Experimentar la técnica del claroscuro.
- Comprender las relaciones de proporcionalidad entre los elementos.

DIBUJO ARTÍSTICO II IES CONDE ORGAZ

Temporalización: se prevé desarrollar esta actividad a lo largo de 8 sesiones, distribuidas en cuatro sesiones de tutoría colectiva presencial y cuatro sesiones colectivas no presenciales, al tratarse del Bachillerato Semipresencial.

Bloques de contenidos: se trabajarán contenidos o saberes básicos correspondientes a los Bloques de Contenidos C y D.

Competencias específicas / Criterios de Evaluación: contribuye a desarrollar las siguientes competencias específicas que permiten establecer los siguientes criterios de evaluación:

- Competencia específica 3:
 - 3.1. Recrear gráficamente la realidad mediante bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea.
 - 3.3. Apreciar la relación entre luz, color y textura para poder integrar esta conexión en las producciones gráficas propias, aportando valores expresivos intencionados en sus producciones.

- Competencia específica 6:
 - 6.2. Expresar a través del trazo y del gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior con un trazo y un gesto personales, usando los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, sus signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.

- Competencia específica 7:
 - 7.2. Seleccionar y utilizar con destreza y de manera creativa las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención personal, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la realidad y la representación del mundo interior.

Competencias clave / Descriptores operativos: la situación de aprendizaje contribuye a alcanzar las competencias clave y sus correspondientes descriptores operativos, CCL1, CD3, CPSAA1.2, CPSAA1.2, CE1, CCEC4.1 y CCEC4.2.

Actividades de enseñanza y aprendizaje:

Las diferentes actividades que se proponen pretenden que, de un modo progresivo, el alumno pueda alcanzar los objetivos de aprendizaje, por ello se realizarán unas primeras actividades de toma de contacto con la técnica del claroscuro, y a menor escala para conseguir identificar ejemplos de valores tonales aplicado con lápiz de grafito. A continuación, se propondrá la realización de un modelo con técnica de claroscuro a mayor escala.

Metodología y estrategias didácticas: de modo general, al comienzo de cada sesión se realizará la orientación hacia la tarea, y se presentarán los contenidos si fuera oportuno, para pasar a plantear el trabajo práctico en el aula, con información de la rúbrica planteada. En el caso de las sesiones no presenciales, se propondrán actividades breves que refuercen lo trabajado en el aula.

DIBUJO ARTÍSTICO II IES CONDE ORGAZ

El profesor o profesora ejercerán el rol de guía y les encaminará o les proporcionará información en los aspectos de mejora, bien sea en las sesiones presenciales como no presenciales.

Procedimientos de evaluación: se tendrán en cuenta los trabajos y actividades relacionadas con los contenidos, así como la observación en el aula.

Instrumentos de evaluación: se propone rúbrica de evaluación para cada una de los trabajos y actividades que se realicen y que en función de los criterios de evaluación permitirán obtener una calificación.

Atención a la diversidad: Se deben tener en cuenta las diferencias de nivel entre el alumnado, estableciendo las medidas oportunas en cada caso al principio de curso. En estos casos, se debe aportar un mayor asesoramiento y control a aquel alumnado que sea menos autónomo o que tenga un menor nivel de partida. A su vez, se debe permitir y promover un mayor grado de independencia al alumnado que tenga mayor autonomía y conocimientos.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

El curso se reparte en tres evaluaciones. Los **procedimientos de evaluación** que se tendrán en cuenta en cada una de ellas son:

- **Trabajos y actividades relacionadas con los contenidos**, que permitirán asentar lo aprendido. Se consideran, los realizados en las tutorías colectivas presenciales como los propuestos en las tutorías colectivas no presenciales, así como el cuaderno de bocetos.
- Se podrá realizar una **prueba o examen** al final de cada una de las evaluaciones, en función de los contenidos tratados, en las que el alumno pueda poner en práctica y demuestre las competencias adquiridas.
- **Observación en el aula**, correspondiente al interés del alumno por la materia: asistencia, participación, traer el material, entregar las actividades en fecha... (La entrega de un trabajo fuera de fecha no podrá obtener una calificación mayor a un aprobado)

Los **instrumentos de evaluación** que se considerarán podrán ser rúbricas de evaluación, escalas y rúbrica de prueba en caso de realizarse.

Los **criterios de calificación** considerados son:

- En caso de realizarse el examen, contará un 20% de la calificación de la evaluación; los trabajos, actividades y la parte de observación en el aula un 80% de la calificación de la evaluación.
- Si no se plantea examen en alguna de las evaluaciones, los trabajos, actividades y la parte de observación en el aula supondrán el 100% de la calificación de la evaluación correspondiente.

Se considerará que el alumno aprueba cada una de las evaluaciones con una calificación de 5. En caso contrario el alumno deberá entregar los trabajos pendientes en la fecha acordada y, si es el caso, realizar un examen de recuperación de evaluación.

Se deberán tener las tres evaluaciones aprobadas para aprobar la asignatura por curso. En caso contrario el alumno deberá presentarse a la convocatoria final ordinaria.

DIBUJO ARTÍSTICO II IES CONDE ORGAZ

Los alumnos que solamente hubieran suspendido una evaluación se presentarán a la convocatoria final ordinaria, con dicha parte suspensa.

FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS. IES CONDE ORGAZ.

INTRODUCCIÓN

La materia Fundamentos Artísticos se imparte en segundo de bachillerato, momento en el que el alumno posee unos mayores conocimientos y capacidad a la hora de observar, analizar y comprender una obra de arte en su momento y situación histórica que la rodea. Esta materia contiene una revisión y síntesis de la historia del arte, extrayendo sus características y principales hitos, obras y artistas y otros que han sido menos conocidos. Dada la extensión del periodo abarcado desde la prehistoria hasta los movimientos y disciplinas artísticas más contemporáneas, se procurará, en la medida de lo posible, proporcionar una síntesis a la vez que una visión completa de cada época, sus movimientos y obras artísticas correspondientes para crear una conciencia del patrimonio histórico, artístico y cultural que nos rodea.

A través de la materia Fundamentos Artísticos, el alumnado analizará diferentes obras, de diversas disciplinas artísticas, con variadas formas y técnicas, para ubicarlas cronológicamente, identificándolas, vinculando ese estudio a la idea de creación artística. La visión de la historia del arte entendida desde sus aspectos básicos, permitirá al alumnado construir un discurso argumentado y, en un plano superior, interpretar las creaciones artísticas, enriqueciendo sus propios recursos y ampliando su bagaje cultural. Además, estas adquisiciones permitirán generar en el alumnado una conciencia sensible hacia el patrimonio cultural y artístico. Mención aparte merece el descubrimiento y visualización de obras y artistas que, por algún motivo, han sido ocultados en la historia del arte tradicional y que el alumnado podrá conocer y defender. En esta materia se han introducido figuras relevantes como Artemisa Gentileschi, Mary Cassatt, Louise Élisabeth Vigée Le Brun, Georgia O'Keeffe, Frida Kahlo, Tamara Lempicka o Sonia Delaunay, entre otras.

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

Ese enriquecimiento relacionado con el análisis y la apreciación estética de la obra, va ligado a la comprensión de los procesos de creación y producción artística. Estas adquisiciones podrán ser puestas en práctica por el alumnado en proyectos propios o ajenos a la materia, preparándolo para afrontar futuras formaciones superiores, o para participar en proyectos profesionales vinculados al arte.

La materia de Fundamentos Artísticos gira en torno a los siguientes ejes principales:

- ☞ El análisis de producciones artísticas a lo largo de la historia, y la interpretación de las claves y códigos propios de la época o corriente estética en el que han sido creadas.
- ☞ El conocimiento de las metodologías, herramientas y procedimientos de búsqueda, registro y presentación de información, privilegiando el uso de recursos digitales.
- ☞ La adquisición de conciencia y de respeto hacia el patrimonio artístico y cultural.

En la planificación del proceso de enseñanza aprendizaje de esta materia, no solo será primordial la cronología en la historia del arte, también la relación temática de algunos movimientos que no sean cronológicos como el tema de la luz o la mujer en el arte, es importante tener en cuenta que se combinen, al menos, tres parámetros fundamentales: las explicaciones sobre el arte a partir de su origen como idea, el análisis de las obras desde el punto de vista formal y la relación que establecen con el entorno histórico que

FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS. IES CONDE ORGAZ.

las envuelve. Conocer los condicionantes históricos, culturales, sociales y económicos, entre otros, del tiempo en que se realiza. Valorar y conocer el patrimonio histórico y cultural tanto en la arquitectura, pintura, escultura y en los entornos donde se exhiben las obras como museos.

El desarrollo cronológico de la creación artística deberá ser parte fundamental de la organización de los contenidos de la materia, teniendo presente que la base esencial de esta asignatura es de contenido plástico y estético aunque sin olvidar el contenido histórico. Las variables y las condiciones del entorno, la disponibilidad de recursos y las características de los alumnos condicionan los procesos de enseñanza y aprendizaje, por lo que será necesario que el método seguido por el profesorado se ajuste a estos condicionantes con el fin de propiciar un aprendizaje significativo en el alumnado.

El aula puede ser un lugar importante de debate acerca de lo que se entiende por arte, por corrientes artísticas, por importancia de unos autores sobre otros. También es pertinente que, en la medida que sea posible, los alumnos ejerciten las técnicas y herramientas del trabajo en grupo para potenciar el aprendizaje a través del intercambio de ideas y de procedimientos.

En la praxis; propiciando la búsqueda reflexiva y creativa de caminos y soluciones ante dificultades que no tienen una solución simple u obvia, planteando situaciones lo más cercanas posible a contextos profesionales. Cuando se propongan tareas de creación se favorecerá la experimentación con diversas técnicas, materiales e instrumentos de índole artística, por un lado, y la crítica de obras, tanto propias como ajenas, por otro; de forma que se pueda reflexionar sobre las distintas etapas del proceso de creación. También se favorecerá el uso de las nuevas tecnologías tanto para analizar correctamente la obra de arte y su identificación como para realizar presentaciones, tratamiento informático de imágenes, integración de imagen y sonido, creaciones artísticas, etc. Un proyecto como este deberá propiciar la coordinación docente, que permita reflexionar sobre las propuestas metodológicas y estrategias didácticas que vayan a utilizarse y permitan la conexión entre los distintos conocimientos.

En el marco de las orientaciones metodológicas expuestas, podría plantearse una actividad, la elaboración de un trabajo monográfico *o* individual o en pequeños grupos *o* en relación con un tema (representación de la naturaleza en el arte, uso de la luz, la línea, el color, la textura u otros elementos como base de la expresión artística, mitología en el arte, el hecho religioso como fuente de inspiración,⁵). De forma guiada se comenzará por la búsqueda de la información y bibliografía específica. A partir de la información obtenida se promoverá que el alumno investigue y analice los temas más frecuentes que aparecen en las obras a lo largo de la historia relacionados con el tema objeto de estudio, buscando obras de arte, películas, obras teatrales, cuadros o esculturas cuyo argumento pueda explicarse apoyándose en un hilo argumental que permita alcanzar algunas conclusiones que se ordenen para su exposición al grupo de clase.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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

FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS. IES CONDE ORGAZ.

El concepto de arte sigue a día de hoy abriendo debates polémicos. Su significado es un elemento vivo, cambiante, que ha ido modificándose a lo largo de la historia de la humanidad. No se trata solamente de un cambio asociado a la cronología de los acontecimientos, sino que es relativo a las distintas culturas. Tanto la aparición del arte informal, como el cuestionamiento dadaísta o la misma aparición de la fotografía, supusieron fuertes conmociones para el concepto de arte.

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

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

2. Reflexionar sobre las funciones del arte a lo largo de la historia, analizando la evolución de su papel en cada periodo, para apreciar sus singularidades y poner en valor el patrimonio cultural y artístico de cualquier época.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1 y CCEC2

3. Analizar formal, funcional e históricamente producciones artísticas de diversos periodos y estilos, reconociendo sus elementos constituyentes y las claves de sus lenguajes y usando vocabulario específico, para desarrollar el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.

Cada estilo, tendencia o movimiento artístico posee unas claves comunes asociadas a un lenguaje propio, que ayudan en el momento de la recepción de las obras a su comprensión e identificación. Este método de aproximación, que busca la clasificación y el marco de las obras de arte, consiste en una primera forma de abordar la complejidad circunstancial y sustancial de la producción artística. Con el fin de aproximarse al estudio de los estilos, movimientos o tendencias artísticos, es necesario analizar tanto las particularidades y los puntos en común, como las diferencias. Este análisis permitirá al alumnado enriquecer su estudio. Entre otras herramientas, el alumnado deberá conocer la amplia terminología específica para saber describir, con un lenguaje preciso, adecuado y coherente, la multiplicidad de matices, variables y sutilezas que admite el análisis de una obra de arte.

El alumnado deberá a su vez, conocer y aplicar con criterio, las diferentes metodologías que estudian las formas, las funciones, y los significados asociados a los movimientos y estilos artísticos, que fundamentarán la aproximación a las obras. Estos métodos, permitirán también reconocer los diferentes

FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS. IES CONDE ORGAZ.

lenguajes utilizados en las obras de arte. El objetivo es promover en el alumnado una mirada consciente hacia las producciones artísticas, fundiendo mediante su contemplación, el sentido de deleite estético, la identificación del estilo y el contexto, y la valoración de la riqueza expresiva del arte.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL2, CD1, CPSAA1.2, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2.

4. Explicar obras artísticas realizadas en distintos medios y soportes, identificando la situación histórica, geográfica y social en la que se crearon, así como sus posibles influencias y proyecciones, para valorarlas como testimonios de una época y una cultura y como elementos del patrimonio.

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

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

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

5. Comprender el poder comunicativo del arte, identificando y reconociendo el reflejo de las experiencias vitales en diferentes producciones, para valorar la expresión artística como herramienta potenciadora de la creatividad, la imaginación, la autoestima y el crecimiento personal.

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

FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS. IES CONDE ORGAZ.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CC1, CCEC2 y CCEC3.1.

6. Interpretar diversas creaciones artísticas a partir del estudio de su forma, su significado, su época histórica y su recepción, para desarrollar el sentido crítico y para apreciar las diferentes opiniones y percepciones ante las producciones artísticas.

Entre los aspectos básicos del análisis de las producciones artísticas destacan el análisis técnico, el estudio de la forma, el significado de la obra y su época. La identificación de estos aspectos permitirá al alumnado avanzar con criterio hacia un nivel superior de acercamiento: la interpretación.

La interpretación supone no solo tener en cuenta el análisis anterior sino vincular la producción artística a elementos ajenos a la obra y que pueden encontrarse en diferentes campos de conocimiento. La interpretación requiere de un ejercicio de incorporación, no solamente de ideas y conocimientos propios, sino también de sentimientos y emociones agudizará su sentido crítico y su respeto hacia las producciones artísticas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1 y CCEC2.

7. Elaborar con creatividad proyectos artísticos investigando estilos, técnicas y lenguajes multidisciplinares y seleccionando y aplicando los más adecuados, para dar forma a las ideas y objetivos planteados y para aprender a afrontar nuevos retos artísticos.

Los proyectos culturales o artísticos innovadores suponen una manera de impulsar el arte y la cultura integrando diferentes disciplinas para lograr dar forma a ideas, recursos y objetivos. La participación en ellos supone una organización humana y de recursos, así como una planificación del proyecto en diferentes fases. El alumnado responderá activamente desde la planificación del proyecto, hasta su intervención en las diferentes fases del mismo, convirtiéndose en parte de un equipo de trabajo. Será clave la selección de recursos y medios de presentación del proyecto. Para ello, no solo el uso de lenguajes y técnicas multidisciplinares, sino la combinación y aplicación creativa de los mismos, dotarán al alumnado de recursos a la hora de afrontar otros proyectos futuros.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC3, CE2, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1.

FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS. IES CONDE ORGAZ.

1.1. Explicar de forma respetuosa el enriquecimiento que supone la diversidad en el arte, estudiando obras de épocas y culturas distintas a partir de la vinculación con su contexto y analizando el concepto de arte al que responden.

1.2. Argumentar la evolución en la concepción del arte en la historia, comparando con iniciativa sus significados en periodos y culturas diferentes y analizando sus semejanzas y diferencias.

Competencia específica 2.

2.1. Distinguir las funciones del arte a lo largo de la historia, analizando su evolución a partir del estudio de diversas obras artísticas de diferentes estilos y épocas.

2.2. Explicar las singularidades de diversas manifestaciones culturales y artísticas, relacionándolas con su función.

Competencia específica 3.

3.1. Identificar los elementos constituyentes de manifestaciones artísticas, de diversos periodos y estilos, reconociendo las claves de sus lenguajes y justificando su relación con la época, artista o movimiento correspondiente.

3.2. Analizar formal, funcional e históricamente, con criterio, diferentes manifestaciones artísticas, haciendo uso de la terminología específica asociada a sus lenguajes.

Competencia específica 4.

4.1. Analizar producciones artísticas de diversos estilos y épocas y realizadas en distintos medios y soportes, relacionándolas con su situación social, geográfica e histórica de creación y explicando las posibles relaciones con obras de otras épocas y culturas.

4.2. Compartir las conclusiones de investigaciones sobre obras artísticas de diversos estilos y épocas y las relaciones con su situación, usando los medios analógicos y digitales más adecuados.

Competencia específica 5.

5.1. Explicar las diferentes posibilidades expresivas del arte y su poder de transmisión de ideas, conceptos, sentimientos y emociones, a partir de obras de artistas de distintas épocas y estilos, analizando las distintas interpretaciones que se han dado de ellas.

5.2. Analizar producciones artísticas de diversos periodos y estilos, vinculándolas creativamente con experiencias vitales propias y ajenas y valorándolas como herramientas potenciadoras de la creatividad, la imaginación, la autoestima y el crecimiento personal.

Competencia específica 6.

6.1. Interpretar creaciones artísticas de distintos periodos y estilos, analizando su forma, su significado y su contexto de creación e incorporando las ideas, conocimientos, emociones y sentimientos propios.

6.2. Comparar las interpretaciones que se han dado de diversas manifestaciones artísticas, analizando los diferentes puntos de vista y proponiendo una valoración personal.

Competencia específica 7.

7.1. Plantear proyectos artísticos, seleccionando los estilos, técnicas y lenguajes más adecuados de diversas disciplinas, y organizando y distribuyendo las tareas de manera razonada.

FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS. IES CONDE ORGAZ.

7.2. Llevar a cabo con creatividad proyectos artísticos, materializando las ideas y objetivos planteados, aplicando los aprendizajes adquiridos, asumiendo los papeles asignados y respetando, en su caso, las aportaciones de los demás.

CONTENIDOS

A. Los fundamentos del arte.

- ☞ Definición de arte a lo largo de la historia y perspectiva actual. Diferencia entre arte y artesanía.
- ☞ Tecnología del arte, materiales, técnicas y procedimientos.
- ☞ Aspectos históricos, geográficos y sociales del arte.
- ☞ Teorías del arte: formalismo, expresionismo, simbolismo e intelectualismo.
- ☞ Terminología específica del arte y la arquitectura.
- ☞ Análisis y crítica de la obra de arte.
- ☞ Representaciones y creaciones de mujeres.
 - Pintoras: Sofonisba Anguisola, Artemisa Gentileschi, Judith Leyster, Elisabeth Vigée Le Brun, Rosa Bonheur, Barbara Krafft, Mary Cassatt, Frida Kahlo, Tamara de Lempicka, entre otras.
 - Escultoras: Sabina von Steinbach, Properzia de Rossi, Luisa Roldán, Camille Claudel, entre otras.
 - Arquitectas: Matilde Ucelay, Charlotte Perriand, Lilly Reich, Lina Bo Bardi, Zaha Hadid, Kazuyo Sejima, entre otras.
- ☞ Arte conceptual y arte objeto.
- ☞ El arte en la prehistoria y en las antiguas civilizaciones:
 - Pintura rupestre.
 - Arte mobiliario.
 - Arquitectura megalítica.
 - Expresiones artísticas en Mesopotamia, Persia y Egipto.

B. El arte clásico y sus proyecciones.

- ☞ Introducción a la arquitectura y escultura griega: órdenes, el canon griego.
- ☞ La representación de la figura humana y la búsqueda de la perfección. Cálamis, Mirón, Fidias, la Escuela de Rodas, la Escuela de Tralles, la Escuela, la Escuela de Pérgamo.
- ☞ Obras y periodos más relevantes: arcaico, clásico y helenístico.
- ☞ La construcción en la antigua Roma: arquitectura religiosa y civil.
- ☞ El retrato escultórico en la Roma Antigua. El mosaico.
- ☞ Claves de la arquitectura a través de diferentes épocas y estilos: de la romanización a la Baja Edad Media.
- ☞ El renacer del arte clásico en la arquitectura, pintura y escultura: del *trecento* al *cinquecento*. Giotto, Duccio, Boticelli, Brunelleschi, Donatello, Rafael Sanzio, Michelangelo Bounarrotti, Leonardo da Vinci, Bramante, entre otros.
- ☞ La evolución del lenguaje clásico a lo largo de la historia y el uso de sus elementos en la expresión artística.
- ☞ La proyección clásica en la edad contemporánea: del Neoclasicismo a la pintura metafísica. De Jacques Louis David y Anne-Louis Girodet a Giorgio de Chirico y Carlo Carrà.

C. La luz y la religión en el arte.

- ☞ La luz como elemento plástico.

FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS. IES CONDE ORGAZ.

- ☞ La religión en la Edad Media.
- ☞ Claves de la arquitectura a través de las diferentes épocas y estilos: de la Edad Media al Movimiento Moderno.
- ☞ El manierismo: Palladio, Cellini, Juan de Bolonia, El Greco y Tintoretto, entre otros.
- ☞ Pintura barroca. El tenebrismo. Reforma y contrarreforma. Velázquez, Caravaggio, Rembrandt, Rubens, Zurbarán, Vermeer y José de Ribera, entre otros.
- ☞ La exaltación barroca: Bernini, Pierre Puget, entre otros. Aportaciones a la pintura y escultura.
- ☞ El Simbolismo: expresión pictórica y literaria. Gustav Klimt, Edvard Munch, Paul Gauguin y Marc Chagall, entre otros.

D. Visión, realidad y representación.

- ☞ Sistemas de representación espacial en la pintura. De la pintura primitiva a la ruptura cubista.
- ☞ La abstracción y la voluntad artística en Occidente: durante el final del Imperio romano y Bizancio
- ☞ De los frescos románicos al origen de la perspectiva en el Renacimiento. Botticelli, Verrocchio, Duccio, entre otros.
- ☞ El arte precolombino y el arte virreinal hispanoamericano.
- ☞ El Impresionismo. Claude Monet y Pierre Auguste Renoir, entre otros.
- ☞ El posimpresionismo pictórico.
- ☞ La influencia del arte precolombino y el arte africano en la edad Contemporánea.
- ☞ El Cubismo. Juan Gris, Georges Braque y Pablo Picasso, entre otros.
- ☞ El Futurismo. Filippo Tommaso Marinetti y Umberto Boccioni, entre otros.
- ☞ La abstracción: orígenes y evolución. Wassily Kandinsky, Kazimir Malevich, Jackson Pollock y Mark Rothko, entre otros.
- ☞ El Realismo: conceptos y enfoques. La Nueva Objetividad.
- ☞ El Hiperrealismo. Antonio López, Jason Degraaf, Edward Hooper y David Parrish, entre otros.

E. Arte y expresión.

- ☞ La expresión en la Antigüedad. El retrato romano.
- ☞ La expresión en la Edad Media.
- ☞ La expresión en el Renacimiento.
- ☞ La expresión en el Barroco.
- ☞ Del rechazo dadaísta al arte intermedia de Fluxus. Marcel Duchamp, Hannah Höch, Joseph Beuys entre otros.
- ☞ El arte Intermedia. Dick Higgins, Allan Kaprow, entre otros.
- ☞ El Expresionismo alemán. Ernst Ludwig Kirchner, Franz Marc, Käthe Kollwitz, Otto Dix, entre otros.
- ☞ De la pintura al cine. Del Fauvismo al expresionismo figurativo del s.XX.
- ☞ El Romanticismo y el origen de la modernidad. Caspar David Friedrich y Francisco de Goya, entre otros.
- ☞ La pintura de Goya: aportaciones de su obra a la expresión artística y su influencia en el arte.
- ☞ Del Impresionismo pictórico (Camille Pissarro, Édouard Manet, Edgar Degas, Paul Cézanne, Claude Monet y Pierre-Auguste Renoir, entre otros) al documental de naturaleza.
- ☞ El Surrealismo. André Breton, Salvador Dalí, René Magritte, Joan Miró, Remedios Varo, Leonora Carrington y Max Ernst, entre otros.
- ☞ Influencias posteriores en el arte, el cine y la publicidad.

F. Naturaleza y sociedad en el arte.

- ☞ El paisaje en el arte antiguo.

FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS. IES CONDE ORGAZ.

- ☞ El paisaje en la Edad Media. Descubrimiento del paisaje en la pintura flamenca.
- ☞ El paisaje en el Renacimiento.
- ☞ El paisaje en el Barroco.
- ☞ El paisaje en el siglo XVIII.
- ☞ El paisaje en el siglo XIX.
- ☞ El paisaje y las vanguardias.
- ☞ El Modernismo. Gustav Klimt, Toulouse-Lautrec, Santiago Rusiñol y Ramón Casas, entre otros.
- ☞ Arquitectura y artes aplicadas. Williams Morris y Walter Gropius, entre otros.
- ☞ La arquitectura orgánica. Antoni Gaudí, Frank Lloyd Wright, Alvar Aalto y Bruno Zevi, entre otros.
- ☞ El *Art Déco*.
- ☞ Arte y ecología. Del *Land Art* (Robert Smithson) y el *Arte Povera* hasta nuestros días.

G. Arte y educación. Otras funciones del arte.

- ☞ El arte y la educación en la Antigüedad.
- ☞ El arte y la educación religiosa en la Edad Media.
- ☞ El arte y la educación en la Edad Moderna.
- ☞ La Bauhaus, escuela de Basilea, escuela de Zurich, escuela de Ulm, escuela de arquitectura de Chicago.
- ☞ Arte y función. Diseño y artes aplicadas.
- ☞ Influencias del arte en la industria y el diseño.
- ☞ Arte y artesanía.
- ☞ La arquitectura de vidrio y hierro y el Movimiento Moderno.
 - El Palacio de Cristal de Patxon, La Galería de las Máquinas de Dutert y Contamin y la Torre Eiffel de Gustave Eiffel.
 - Ejemplos en Madrid: Estación de Atocha de Alberto Palacio, Palacio de Cristal del Retiro de Velázquez Bosco, Mercado de San Miguel de Alfonso Dubé y Diez.
- ☞ Espacios urbanos e intervenciones artísticas. Arte urbano.

H. Comunicación y tecnología en el arte.

- ☞ El arte como medio de comunicación desde sus orígenes hasta la Edad Contemporánea.
- ☞ Arte y medios de comunicación: del cartel al Pop Art.
- ☞ La fotografía. De la cámara oscura a la fotografía contemporánea.
- ☞ El arte en pantalla: inicios del cine, el videoarte, arte en las redes, arte digital.
- ☞ Nuevas formas de expresión.

I. Metodología.

- ☞ Metodologías de estudio de las formas, las funciones y los significados asociados a los movimientos y estilos artísticos, y de análisis técnico y procedimental de la obra de arte.
- ☞ La distribución de tareas en los proyectos artísticos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.
- ☞ Metodología proyectual. Fases de los proyectos artísticos.
- ☞ Selección de estilos, técnicas y lenguajes.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Se utilizarán varios métodos de evaluación.

FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS. IES CONDE ORGAZ.

1-Trabajos de Investigación

-El trabajo de cada estudiante no sobrepasará las 10 paginas. Elegirá el formato adecuado y los medios técnicos y materiales necesarios para el desarrollo

Se valorará la originalidad, las dotes investigadoras, y la adecuada presentación, la aportación de material de apoyo para el resto de la clase.

Se podrán hacer trabajos en grupo diferenciando las partes de las que se responsabiliza cada cual, para posibilitar una evaluación adecuada del trabajo.

2-Trabajos de estudio plástico , técnico , análisis y interpretaciones de imágenes y de los contenidos que no entren en el currículo ,

3-Examen de los contenidos teóricos siguiendo los estándares de evaluación fijados.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:

A cada una de las partes se le concederá(30% trabajos 70% examen de la nota). A quien falte de forma justificada o no y por ello no alcanzara las competencias de la materia, se le realizarán las pruebas de recuperación correspondientes durante las evaluaciones consecutivas para la superación de la evaluación o del curso.

RECUPERACIÓN

De evaluaciones

La recuperación de las evaluaciones consistirá en una recuperación de los contenidos a través de una nueva prueba escrita integrada en la prueba ordinaria de la evaluación correspondiente , manteniendo los mismos porcentajes.

De alumnos pendientes del curso anterior:

El departamento se encargará de la recuperación de estos alumnos que constará de pruebas escritas basadas en los contenidos expresados en la programación.

Para descargarse los apuntes y ver las presentaciones consultar el aula virtual de la materia

SISTEMA EXTRAORDINARIO DE EVALUACIÓN

Por imposibilidad de aplicación de los criterios generales de evaluación, de acuerdo con el reglamento de Régimen Interior del centro, aquellos alumnos con un determinado número de faltas de asistencia a clase no justificadas podrían verse en la situación de ser evaluados de acuerdo con este sistema extraordinario de evaluación.

FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS. IES CONDE ORGAZ.

Estos alumnos deberán someterse a una prueba, basada en los contenidos de la evaluación correspondiente o de todo el curso de acuerdo con la decisión adoptada, a la que se apliquen los criterios de evaluación programados.

La prueba la realizará el profesor que imparte el área o materia e informará a los alumnos afectados con suficiente antelación de la fecha, hora, lugar, útiles necesarios y, en su caso, orientaciones didácticas.

El modelo de referencia para la realización de esta prueba será la prueba extraordinaria de junio, programada por el departamento.

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Se ha habilitado un curso en el Aula Virtual del centro

En el aula se dispondrá de los medios tecnológicos necesarios para la exposición de esos materiales y los proyectos del alumnado.

Los estudiantes podrán disponer de su teléfono móvil para la búsqueda de las imágenes que se les indique.

PROGRAMACIÓN DE DISEÑO II

1.- DATOS GENERALES

Centro: IES CONDE ORGAZ

Localidad: MADRID

Etaa: BACHILLERATO

Área/materia/Ámbito: DISEÑO

Nivel: 2º

Curso: 2023/2024

Profesorado: MARTA MARTÍNEZ ARANGÜENA

2.- COMPETENCIAS CLAVE

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

3.- COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CONTEXTO DE LA ASIGNATURA

El concepto de lo que hoy consideramos diseño se ha ido materializando en diferentes soluciones a lo largo de la historia. Desde el diseño de recipientes y herramientas del neolítico a la revolución en la comunicación que supuso la invención de la imprenta. Pero es a partir de la Revolución Industrial cuando, a medida que los procesos industriales

Como contenidos de forma transversal entre los diferentes bloques se incluirán la gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los materiales utilizados en los proyectos. De igual manera, y siempre que sea posible su acceso, se incluirá el uso de herramientas digitales aplicadas tanto al diseño bidimensional como

mecanizados van superponiéndose y superando a los artesanales, la organización y la planificación ganan en importancia. En consecuencia, el concepto se va acercando a su acepción más actual. Gracias al diseño mejoramos nuestra calidad de vida, generando bienes de consumo que modifican e intervienen en el entorno según unas necesidades concretas. El diseño se ha convertido en una actividad fundamental en nuestro mundo, ya que se encarga de dinamizar la industria y la economía, y es a su vez, un motor generador de consumo. El diseño es un proceso complejo en el que intervienen diferentes disciplinas y que proyecta su actividad sobre campos muy diversos: desde la creación de soluciones a necesidades con objetos de diseño industrial, la organización y la transmisión de la información a través del diseño gráfico, el conocimiento y creación de tipografías y logotipos hasta las distribuciones y texturas de las arquitecturas de interior aplicables a campos tan dispares como viviendas o el escaparatismo.

El diseño rodea nuestra vida y es el reflejo de nuestras inquietudes, necesidades, y de nuestra identidad cultural y artística. Los contenidos de la materia se articulan en torno a los siguientes bloques:

Concepto, historia y campos del diseño:

En este bloque se hace una introducción a la evolución histórica del diseño, explicando sus orígenes y su concepto. Respecto a las definiciones de diseño se incidirá en diferentes conceptos de diseño. Por otro lado, se estudiarán sus diversos campos de aplicación.

El diseño: configuración formal y metodología:

En este segundo bloque se detallarán los elementos básicos del lenguaje propios del diseño y sus formas de organización, incidiendo en la importancia del conocimiento de la sintaxis visual y los significados, para acabar el bloque exponiendo las diferentes fases del proceso de diseño.

Diseño gráfico:

En este tercer bloque se explorarán los campos referentes al diseño bidimensional, como la tipografía, el diseño editorial, la imagen de marca, la señalética y el diseño publicitario bidimensional. También se introducirán las técnicas propias del diseño gráfico y la forma de organizar la maquetación mediante retículas. Y se hará una introducción a proyectos de comunicación gráfica.

Diseño tridimensional:

En este último bloque se trabajarán, por un lado, el diseño de producto, y por otro, el diseño de espacios, aplicando siempre los sistemas de representación espacial adecuados a cada proyecto. Se explorará el packaging como nexo de unión del diseño gráfico y el tridimensional, con la representación de volúmenes y desarrollo de troqueles. Se explicará una introducción a la

tridimensional.

Se propone, a modo de ejemplo, como posible actividad, una tarea sobre el contenido La imagen de marca: el diseño corporativo. La aproximación de este tema a las áreas de interés del alumnado se realizará en dos direcciones. La primera, a través de una actividad dedicada al diseño de un escudo nobiliario que le represente. Así se introducirá la historia de las marcas, su simbolismo y la necesidad humana de identificarse a través de una imagen. Ésta actividad será individual. Para la segunda se trabajará en pequeños grupos y consistirá en elegir algunas de las marcas con las que se suelen identificar y analizarlas: historia y evolución, autor, función-forma, utilización del lenguaje visual, su importancia comercial y económica, sus valores, su poder de comunicación y su coherencia asegurada a través del manual de identidad (descubrir sus estructuras comunicativas, formales y semánticas). La última parte consistirá en redibujar con un programa vectorial una de las marcas. De este modo se experimentará la lógica del diseño a través del trazado de curvas y tangentes.

Con esta actividad nos aproximamos al área de interés del alumnado por las marcas y a través de ellas profundizamos en su función y su forma, contextualizamos la realidad de la imagen de marca. En una segunda parte proponemos el proyecto de diseño de una marca. Este avanzará a través de la propuesta de actividades con diferentes agrupaciones que en cada caso favorecerán un tipo de aprendizaje, autónomo e introspectivo o cooperativo asumiendo su responsabilidad dentro de un grupo. Estas diferentes agrupaciones nos van a aproximar a uno de sus objetivos, contextualizar el aprendizaje en el mundo profesional. Las actividades se van a organizar siguiendo los pasos que se dan en la vida real a la hora de abordar un proyecto de este tipo. Esta actividad vendrá introducida a través del estudio sobre la creación de imagen corporativa, sus aplicaciones y la presentación de grandes diseñadores españoles como Alberto Corazón y Cruz Novillo. Así mismo se recordarán las fases que deben seguirse en un proyecto y las técnicas creativas. Estos contenidos se irán introduciendo entre las fases y se irán recordando. La propuesta viene dada por un briefing (instrucciones: características, tiempos, presupuesto, etc.). Cada grupo de 3-5 alumnos recibe uno. Siguiéndolo se acometerán las fases propias de un proyecto creativo: 1º Búsqueda de información: realizarán una presentación con todo el material que recaben. 2º Aplicación de técnicas creativas: lluvias de ideas, mapa mental... quedará plasmado en un resumen. 3º Realización de bocetos y selección: se alternará el trabajo individual en su producción y grupal para su selección. 4º Diseño de la marca: el boceto elegido será sometido a una depuración formal y conceptual, a una racionalización geométrica, se determinarán sus colores (Pantone, CMYK), teniendo en cuenta su finalidad comunicativa y funcional así como los soportes sobre los que será reproducido (impresión, audiovisuales, páginas web, otros medios analógicos y virtuales). El trabajo será individual y se concretará en formato papel y formato

ergonomía y la antropometría y su aplicación al diseño de productos que tengan en cuenta la diversidad funcional. Respecto al diseño de espacios se estudiarán, por un lado, las tipologías de espacios y las sensaciones psicológicas asociadas a éstos y por otro, las funciones de los espacios y la adaptación de sus diseños, recordando la prioridad del diseño inclusivo.

En los contenidos de los bloques C y D en los que se propone introducir al alumnado en proyectos de diseño, se favorecerá la alternancia entre el trabajo grupal y el individual así como el uso de herramientas tecnológicas para acercar esta experiencia a la vida real y profesional. Los contenidos no han de seguir obligatoriamente el orden secuencial en el que están presentados

digital. En una presentación sobre papel: bocetos en los que se refleje una evolución, realización del logotipo final sobre una retícula utilizando las herramientas del dibujo técnico (trazado de tangentes). En una presentación digital se realizará una aproximación a un manual de identidad corporativa. Aparecerá el logotipo trazado en un programa de dibujo vectorial en versiones para diferentes contextos, positivo y negativo y en escala de grises. Se explicitarán los colores utilizados (CMYK o pantone), así como la tipografía utilizada (si fuera el caso). En esta presentación se incluirá una breve memoria que explique cómo se ajusta el proyecto a las necesidades expuestas en el briefing a través de la utilización de las herramientas de la sintaxis visual, de la psicología de la imagen, de la teoría y la psicología del color.

<p>1.- Identificar el concepto y los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y tridimensional, para profundizar en la comprensión tanto de la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes.</p> <p>La diversidad del patrimonio cultural y artístico es una riqueza de la humanidad. Los productos elaborados por esta materializan esa diversidad en su diseño, que se fundamenta en unos procesos y herramientas propios. Mediante la exploración de las formas y funciones de esos objetos y producciones, el alumnado podrá descifrar sus estructuras internas y sus procesos materiales y conceptuales de creación, generando así una oportunidad para reflexionar sobre las posibilidades de volver a transformar estos objetos ya existentes, mejorándolos en su funcionalidad o adaptándolos a nuevas necesidades.</p> <p>De la misma forma los lenguajes específicos del diseño son igualmente ricos y plurales, y presentan una importante dimensión simbólica y semántica. Los significantes y los significados de los productos de diseño se articulan mediante una sintaxis que podría considerarse universal.</p> <p>El alumnado puede trabajar estos aspectos por medio de la investigación de fuentes documentales de diversos tipos, así como compartir el análisis de los propios objetos, comunicando sus conclusiones mediante producciones orales, escritas o multimodales.</p>	<p>CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1 y CCEC2.</p>
<p>2.- Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación.</p> <p>El concepto de diseño es un concepto vivo a lo largo de la historia del ser humano, pero siempre ha estado ligado a la planificación para el desarrollo de productos</p>	<p>CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4 y CCEC1.</p>

<p>que aporten solución a un problema determinado. Como consecuencia de la variabilidad de los problemas y necesidades de las distintas sociedades, la historia del diseño refleja cómo las circunstancias históricas, geográficas, económicas y sociales han condicionado fuertemente la estética y la funcionalidad de los productos que aquella ha creado. En cambio, el diseño se presenta como una potente herramienta que permite la sostenibilidad de toda la actividad y posibilita a su vez amortiguar el impacto medioambiental.</p>	
<p>3.-Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos de diseño, para enriquecer sus propias producciones y conformarse una opinión.</p> <p>El alumnado debe conocer y asumir, aplicando criterios éticos en la generación de productos, lo que idealmente podría trasladar a su propio rol como consumidor y le aportaría herramientas poderosas para buscar respuestas adecuadas.</p> <p>Para poder emplear estos criterios, el alumnado debe identificar los diferentes elementos constitutivos del diseño, entre los que destacan la forma y el color, muy importantes en la estética, o los aspectos materiales y sus múltiples combinaciones y articulaciones. A su vez, ha de descifrar y descubrir las estrategias comunicativas o funcionales subyacentes en productos de diseño relativos a cualquier campo de aplicación, teniendo muy en cuenta el entorno digital. Además de identificar estos elementos, debe conocer las metodologías y procesos proyectuales que conducen a la creación de productos de diseño, lo que le permite tanto reconocerlos en su entorno.</p>	<p>STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2 y CCEC4.1.</p>
<p>4.- Planificar proyectos de diseño, individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas</p> <p>El diseño gráfico, de producto o de espacios, requiere de una metodología concreta basada en la planificación de unas fases específicas. La organización de estas estrategias de planificación depende de muchos factores, pero en gran medida, el condicionante mayor es el público diana. El alumnado deberá evaluar el proyecto valorando la adecuación del mismo a los objetivos propuestos y organizando los recursos para el desempeño del trabajo, entendiendo que el proceso es una parte fundamental del diseño que debe valorarse tanto como el producto final. Al valorar el proceso estamos poniendo en valor los</p>	<p>CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1 y CCEC4.2.</p>

<p>mecanismos subyacentes que rodean el producto creado, lo que nos permite aplicarlo tanto a creaciones propias como al análisis de otros productos de diseño ajenos.</p> <p>Se deberá promover el enfoque innovador y creativo tanto en el proceso de búsqueda y planificación como en la resolución y creación de los productos. La materia contempla el trabajo en grupo como una forma de enriquecimiento personal y como una manera de anticiparse a las posibles proyecciones profesionales, integrándose en equipos de trabajo que se organicen y den una respuesta diversa a los problemas que vayan surgiendo en el desarrollo de proyectos de diseño. Haciendo énfasis en el intercambio de ideas y la empatía, y aplicando estas soluciones encontradas en proyectos de grupo a propuestas individuales, para así permitir el desarrollo personal del alumnado.</p>	
<p>5.- Desarrollar propuestas personales a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.</p> <p>La autoestima está profundamente ligada al crecimiento personal y a la aceptación y enriquecimiento de la propia identidad. La actividad del diseño supone la superación de un problema o una necesidad planteada. El desarrollo de estas propuestas supondría, por un lado, un vehículo para comunicar ideas propias, sentimientos e inquietudes personales, y por otro, dar una oportunidad a la imaginación y a la creatividad para materializarse en productos de diseño con una función determinada.</p> <p>La adaptación creativa de los productos de diseño pasa necesariamente por la apropiación de las regulaciones que protegen la propiedad intelectual. Proteger la creatividad personal y la propiedad intelectual.</p>	<p>STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1 y CCEC4.2.</p>
<p>6.- Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.</p> <p>El diseño es un proceso que conlleva la realización de un producto físico. El producto debe cumplir con unos criterios técnicos de elaboración y ejecución, ajustándose a las normas de representación formal y material de la propuesta. El alumnado deberá seleccionar y utilizar de manera coherente los recursos técnicos y procedimentales a su alcance. Estos deberían constituir un apoyo y no un condicionante</p>	<p>STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1 y CCEC4.2.</p>

<p>para facilitar el flujo en la comunicación de ideas, sentimientos y emociones a través de producciones de diseño.</p> <p>Mediante la materia de Diseño, el alumnado debe tomar conciencia de que el diseño integrador ha de ser la base de todas sus propuestas de diseño gráfico, de producto o de espacios, ya sea en proyectos individuales o colaborativos, al igual que debe servir como punto de partida para argumentar rediseños innovadores de productos ya existentes. Es asimismo fundamental que se reflexione sobre cómo</p>	
--	--

4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN, CONTENIDOS, SITUACIONES DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>Competencia específica 1. 1.1 Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos como productos susceptibles de transformaciones y mejoras. 1.2. Explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa.</p> <p>Competencia específica 2. 2.1 Identificar las características fundamentales de los principales movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de diseño de diferentes contextos geográficos, históricos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las culturas no occidentales. 2.2 Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto sobre el entorno. 2.3 Realizar un proyecto de investigación sobre figuras relevantes en el campo del diseño, analizando los factores que han influido en el campo del diseño en diferentes contextos históricos.</p>	<p>A. - Concepto, historia y campos del diseño. 1.- El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño gráfico: editorial, tipográfico, publicitario, identidad corporativa, señalética. • Diseño industrial: de producto, embalajes o packaging, mobiliario, moda, textil. • Diseño ambiental: interiorismo, escaparatismo, escenografía. • Artesanía e industrialización: objeto artesanal, artístico e industrial, diferencias. • Evolución histórica del diseño y su definición. Concepto y teorías del diseño. <p>2.- Tendencias, periodos y las principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revolución Industrial y Arts&Crafts. • Orientalismo y Movimiento Estético. • Art Nouveau y Secesión. • Deutscher Werkbund. • Vanguardias, Neoplasticismo, Constructivismo, Futurismo, Surrealismo. 	<p>PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN En cada evaluación se realizarán dos pruebas teóricas: Una a mitad de trimestre y otra en la semana de exámenes de hora y media en las fechas reservadas al efecto según determine el equipo directivo. Estarán diseñadas siguiendo las instrucciones y orientaciones de la EvAU. La valoración y ponderación de cada prueba será la misma que la utilizada en las pruebas de acceso a la universidad. Además, el alumno, ha de realizar todos los trabajos que se programan para todo el curso.</p> <p>CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. Las herramientas de evaluación pretenden objetivar el grado de consecución de los contenidos en sí mismos y de las competencias específicas con ellos relacionadas. Los proyectos asociados a cada bloque de contenido son obligatorios, hay que entregarlos todos en plazo en cada evaluación para poder obtener la calificación positiva correspondiente.</p>

<p>Competencia específica 3.</p> <p>3.1 Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten.</p> <p>3.2 Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bauhaus. • Art Deco, Stiling. • El Funcionalismo, Estilo Internacional. • Organicismo. • Diseño Escandinavo. • Escuelas de Posguerra. • Pop, HiTech, Deconstructivismo, Minimal. • Diseño Radical, Posmodernismo, Memphis. • Últimas tendencias: accesibilidad, diseño friendly, neobiomorfismo. • Diseño español. <p>3.- La presencia de la mujer en el campo del diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las mujeres de la Bauhaus: Otti Berger, Anni Albers, Marianne Brandt, Alma Buscher, Lilly Reich, Charlotte Perriand, Greta Grossman, Florence Knoll, Gae Aulenti y Andrée Putman. • Jacqueline S. Casey, Margaret Calvert, Aino Aalto, Ray Kaiser Eames y Victoria Rushton, entre otras. 	<p>La media de las pruebas escritas, se corresponderá con el 70% de la nota de la evaluación (40% el primer parcial si lo hubiera, y 60% el segundo de cada trimestre).</p> <p>Los proyectos ponderarán el 30% restante. El proyecto final de cada trimestre, un 20% y el cuaderno de artista un 10%.</p> <p>Es condición indispensable que el alumno supere con al menos un 5 las pruebas objetivas/Exámenes de cada trimestre para hacer media con el resto de actividades. Si el alumno no alcanzara dicha calificación en los exámenes en cada evaluación, la calificación que aparecerá en el boletín trimestral será exclusivamente la obtenida en el examen.</p>
<p>Competencia específica 4.</p> <p>4.1 Planificar adecuadamente proyectos de diseño, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos.</p> <p>4.2 Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.</p> <p>4.3 Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.</p>	<p>4.- Diseño, ecología y sostenibilidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Procedencia de los materiales. • Procesos de producción y distribución sostenibles. • El diseño en la sociedad de consumo. La obsolescencia programada. • Pertinencia del diseño. Aportaciones del diseño sostenible a la solución de los retos ambientales. <p>5.- Diseño y función.</p>	<p>Si al final de curso la media de las tres evaluaciones no es superior a 5, el alumno tendrá que presentarse a un examen final que tendrá una ponderación del 50% de la nota del curso y obligatorio para todos aquellos con nota inferior a 5.</p> <p>Tendrá carácter voluntario para los que hayan obtenido una calificación superior a 7 y quieran mejorarla. En tal caso, el alumno que en la prueba final obtenga una calificación inferior a su nota, no variará, mientras que si es superior, se considerará como nota final del 70% de la calificación del curso, es decir, la de las pruebas objetivas.</p>
<p>Competencia específica 5.</p> <p>5.1 Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes.</p> <p>5.2 Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual,</p>	<p>6.- Diseño inclusivo, universal, accesible, igualitario.</p> <p>7.- La diversidad como riqueza patrimonial.</p> <p>8.- Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.</p> <p>9.- Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas.</p> <p>B.- El diseño: configuración formal y metodología.</p>	<p>Al final de curso, todos los proyectos trimestrales y el libro de artista completo, tienen que ser entregados para su calificación aunque no hayan sido presentados en la fecha programada en cada trimestre.</p> <p>El alumno que obtenga una nota inferior al 5 en algún trimestre</p>

<p>tanto a la ajena como a la propia.</p>	<p>1.- Diseño y función.El lenguaje visual:</p> <p>2.- Teoría de la percepción. Leyes de la Gestalt.</p> <p>3.- Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura</p> <p>4.- Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estructura y composición. • Proporción, proporción áurea, escala. • Peso visual, equilibrio, centro de interés, recorrido visual, líneas de fuerza, ritmo. <p>5.- Ordenación y composición modular. Módulo, submódulo, redes, teselas, formas moduladas, módulos pararegulares, movimientos en el plano, patrones de repetición. Aplicaciones a telas, suelos, paredes. Historia.</p> <p>6.- Dimensión semántica del diseño. Signo, Símbolo.</p> <p>7.- El color. Propiedades. Valor simbólico y psicológico o social. Color e impresión.</p> <p>8.- Proceso del diseño. Fases del diseño. Brief, establecimiento de objetivos, planificación, documentación, creatividad, bocetos, croquis, arte final, memoria.</p> <p>9.- La metodología del proyecto.</p> <p>10.- Procesos creativos en un proyecto de diseño. Análisis de datos. Selección.</p> <p>11.- Estrategias de organización de los equipos de trabajo.</p> <p>C. - Diseño gráfico.</p> <p>1.- Funciones comunicativas del diseño gráfico.</p> <p>2.- La tipografía, términos básicos, principales familias, legibilidad, propiedades y uso en el diseño. Programas de creación de tipografías.</p> <p>3.- El diseño gráfico y la composición.</p> <p>4.- El diseño gráfico con y sin retícula. Procesos y técnicas de diseño gráfico. Organización de la información.</p> <p>5.- La imagen de marca: el diseño corporativo. Historia. Programas</p>	<p>tendrá que equilibrar la nota (media aritmética) con los otros trimestres para conseguir una media mínima de 5 y aprobar en la evaluación final.</p> <p>Los proyectos y actividades no entregadas en cada trimestre se computarán como 0 hasta su entrega a lo largo del curso.</p> <p>La nota correspondiente a estos se guardará en cada evaluación en el caso de no superar con un 5 la media ponderada de los dos parciales. Al final de curso y una vez superado el examen final, se rectificará la nota de cada trimestre para obtener la media final.</p> <p>El alumno que presente algún impedimento para realizar las pruebas teóricas ordinarias, deberá justificar la causa de dicho impedimento debidamente acreditado para poder realizarla con posterioridad, siempre y cuando el calendario lo permita dentro de los plazos del trimestre. Si no fuera posible, la nota aparecerá suspensa en el boletín. Una vez realizada la prueba con posterioridad, se notificará a la familia.</p> <p>Si se hallase al alumno cometiendo fraude académico en las pruebas se le calificará con una nota de 0.</p> <p>A modo de resumen:</p> <table border="1" data-bbox="1005 1534 1348 1881"> <thead> <tr> <th>Primer trimestre</th> <th>Segundo trimestre</th> <th>Tercer trimestre</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Exámenes: 70%</td> <td>Exámenes: 70%</td> <td>Exámenes: 70%</td> </tr> <tr> <td>Proyecto: 20%</td> <td>Proyecto: 20%</td> <td>Proyecto: 20%</td> </tr> <tr> <td>Cuaderno: 10%</td> <td>Cuaderno: 10%</td> <td>Cuaderno: 10%</td> </tr> </tbody> </table>	Primer trimestre	Segundo trimestre	Tercer trimestre	Exámenes: 70%	Exámenes: 70%	Exámenes: 70%	Proyecto: 20%	Proyecto: 20%	Proyecto: 20%	Cuaderno: 10%	Cuaderno: 10%	Cuaderno: 10%
Primer trimestre	Segundo trimestre	Tercer trimestre												
Exámenes: 70%	Exámenes: 70%	Exámenes: 70%												
Proyecto: 20%	Proyecto: 20%	Proyecto: 20%												
Cuaderno: 10%	Cuaderno: 10%	Cuaderno: 10%												
<p>Competencia específica 6.</p> <p>6.1 Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.</p> <p>6.2 Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño, propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.</p> <p>6.3 Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.</p> <p>6.4 Realizar un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas.</p>														

	<p>de dibujo vectorial.</p> <p>6.- Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas. Términos básicos. 8.- 8.- Tipos de impresos. Impresión.</p> <p>7.- El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica. El cartel. Historia.</p> <p>8.- La señalización y sus aplicaciones. El pictograma. La retícula. Color. Soportes.</p> <p>D. - Diseño tridimensional.</p> <p>1.- Diseño de producto.</p> <p>2.- Tipología de objetos en el diseño volumétrico: de uso individual, público o profesional. Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto: diédrico, axonométrico y cónico.</p> <p>3.- Antropometría, ergonomía y biónica aplicada al diseño.</p> <p>4.- Diseño de producto y diversidad funcional. Diseño flexible, creación de opciones.</p> <p>5.- Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño. Historia y evolución de los materiales. Sostenibilidad, reciclaje, reutilización.</p> <p>6.- El packaging: del diseño gráfico al diseño del contenedor del producto tridimensional. Iniciación a su desarrollo y técnicas de producción. Iniciación a los troqueles, desarrollos y acotación.</p> <p>7.- Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado. Distribución de espacios y recorridos.</p> <p>8.- Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores.</p> <p>9.- Percepción psicológica del espacio. Luz y color. El diseño inclusivo de espacios. Accesibilidad.</p>	
--	--	--

5.- SECUENCIACIÓN DE SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN

Temporalización.

Septiembre						
Sem.	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Do
35				1	2	3
36	4	5	6	7	8	9 10
37	11	12	13	14	15	16 17
38	18	19	20	21	22	23 24
39	25	26	27	28	29	30

Enero						
Sem.	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Do
1	1	2	3	4	5	6 7
2	8	9	10	11	12	13 14
3	15	16	17	18	19	20 21
4	22	23	24	25	26	27 28
5	29	30	31			

Mayo						
Sem.	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Do
18			1	2	3	4 5
19	6	7	8	9	10	11 12
20	13	14	15	16	17	18 19
21	20	21	22	23	24	25 26
22	27	28	29	30	31	

Octubre						
Sem.	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Do
39						1
40	2	3	4	5	6	7 8
41	9	10	11	12	13	14 15
42	16	17	18	19	20	21 22
43	23	24	25	26	27	28 29
44	30	31				

Febrero						
Sem.	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Do
5				1	2	3 4
6	5	6	7	8	9	10 11
7	12	13	14	15	16	17 18
8	19	20	21	22	23	24 25
9	26	27	28	29		

Junio						
Sem.	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Do
22						1 2
23	3	4	5	6	7	8 9
24	10	11	12	13	14	15 16
25	17	18	19	20	21	22 23
26	24	25	26	27	28	29 30

Noviembre						
Sem.	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Do
44			1	2	3	4 5
45	6	7	8	9	10	11 12
46	13	14	15	16	17	18 19
47	20	21	22	23	24	25 26
48	27	28	29	30		

Marzo						
Sem.	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Do
9					1	2 3
10	4	5	6	7	8	9 10
11	11	12	13	14	15	16 17
12	18	19	20	21	22	23 24
13	25	26	27	28	29	30 31

Diciembre						
Sem.	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Do
48					1	2 3
49	4	5	6	7	8	9 10
50	11	12	13	14	15	16 17
51	18	19	20	21	22	23 24
52	25	26	27	28	29	30 31

Abril						
Sem.	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Do
14	1	2	3	4	5	6 7
15	8	9	10	11	12	13 14
16	15	16	17	18	19	20 21
17	22	23	24	25	26	27 28
18	29	30				

- C. Diseño gráfico.
- B. El diseño: configuración formal y metodología.
- D. Diseño tridimensional
- A. Concepto, historia y campos del diseño.(transversal)

A. - Concepto, historia y campos del diseño.

1.- El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación:

- Diseño gráfico: editorial, tipográfico, publicitario, identidad corporativa, señalética.
- Diseño industrial: de producto, embalajes o packaging, mobiliario, moda, textil.
- Diseño ambiental: interiorismo, escaparatismo, escenografía.
- Artesanía e industrialización: objeto artesanal, artístico e industrial, diferencias.
- Evolución histórica del diseño y su definición. Concepto y teorías del diseño.

2.- Tendencias, periodos y las principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño:

- Revolución Industrial y Arts&Crafts.
- Orientalismo y Movimiento Estético.
- Art Nouveau y Secesión.
- Deutscher Werkbund.
- Vanguardias, Neoplasticismo, Constructivismo, Futurismo, Surrealismo.
- Bauhaus.
- Art Deco, Stiling.
- El Funcionalismo, Estilo Internacional.
- Organicismo.
- Diseño Escandinavo.
- Escuelas de Posguerra.
- Pop, HiTech, Deconstructivismo, Mínimal.
- Diseño Radical, Posmodernismo, Memphis.

C. - Diseño gráfico.

1. Funciones comunicativas del diseño gráfico.
2. La tipografía, términos básicos, principales familias, legibilidad, propiedades y uso en el diseño. Programas de creación de tipografías.
3. El diseño gráfico y la composición.
4. El diseño gráfico con y sin retícula. Procesos y técnicas de diseño gráfico. Organización de la información.
5. La imagen de marca: el diseño corporativo. Historia. Programas de dibujo vectorial.
6. Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas. Términos básicos. Tipos de impresos. Impresión.
7. El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica. El cartel. Historia.
8. La señalización y sus aplicaciones. El pictograma. La retícula. Color. Soportes.

- Últimas tendencias: accesibilidad, diseño friendly, neobiomorfismo.

- Diseño español.

3.- La presencia de la mujer en el campo del diseño.

- Las mujeres de la Bauhaus: Otti Berger, Anni Albers, Marianne Brandt, Alma Buscher, Lilly Reich, Charlotte Perriand, Greta Grossman, Florence Knoll, Gae Aulenti y Andrée Putman.
- Jacqueline S. Casey, Margaret Calvert, Aino Aalto, Ray Kaiser Eames y Victoria Rushton, entre otras.

4.- Diseño, ecología y sostenibilidad:

- Procedencia de los materiales.
- Procesos de producción y distribución sostenibles.
- El diseño en la sociedad de consumo. La obsolescencia programada.
- Pertinencia del diseño. Aportaciones del diseño sostenible a la solución de los retos ambientales.

5.- Diseño y función.

6.- Diseño inclusivo, universal, accesible, igualitario.

7.- La diversidad como riqueza patrimonial.

8.- Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.

9.- Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas.

B.- El diseño: configuración formal y metodología.

1.- Diseño y función. El lenguaje visual:

2.- Teoría de la percepción. Leyes de la Gestalt.

3.- Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura

4.- Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional:

- Estructura y composición.
- Proporción, proporción áurea, escala.
- Peso visual, equilibrio, centro de interés, recorrido visual, líneas de fuerza, ritmo.

5.- Ordenación y composición modular. Módulo, submódulo, redes, teselas, formas moduladas, módulos pararegulares, movimientos en el plano, patrones de repetición. Aplicaciones a telas, suelos, paredes. Historia.

6.- Dimensión semántica del diseño. Signo, Símbolo.

7.- El color. Propiedades. Valor simbólico y psicológico o social. Color e impresión.

8.- Proceso del diseño. Fases del diseño. Brief, establecimiento de objetivos, planificación, documentación, creatividad, bocetos, croquis, arte final, memoria.

9.- La metodología del proyecto.

10.- Procesos creativos en un proyecto de diseño.

Análisis de datos. Selección.

11.- Estrategias de organización de los equipos de trabajo.

D. - Diseño tridimensional.

1.- Diseño de producto.

2.- Tipología de objetos en el diseño volumétrico: de uso individual, público o profesional. Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto: diédrico, axonométrico y cónico.

3.- Antropometría, ergonomía y biónica aplicada al diseño.

4.- Diseño de producto y diversidad funcional. Diseño flexible, creación de opciones.

5.- Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño. Historia y evolución de los materiales. Sostenibilidad, reciclaje, reutilización.

6.- El packaging: del diseño gráfico al diseño del contenedor del producto tridimensional. Iniciación a su desarrollo y técnicas de producción. Iniciación a los troqueles, desarrollos y acotación.

7.- Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado. Distribución de espacios y recorridos.

8.- Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores.

9.- Percepción psicológica del espacio. Luz y color.

10.- El diseño inclusivo de espacios. Accesibilidad.

Ejemplo de situación de aprendizaje correspondiente a los tres bloques de contenidos B, C y D y los tres proyectos de DG, DI y DT (Diseño gráfico, diseño industrial y diseño tridimensional).

1º EV.	TÍTULO S.A.: DISEÑO EDITORIAL. BAUHAUS.																							
CONTEXTUALIZACIÓN:	<p>El alumno debe de realizar la maquetación de las páginas interiores de una revista sobre la Bauhaus y su contribución al Diseño como disciplina.</p> <p>Contenidos:</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td colspan="6">BLOQUES DE CONTENIDOS</td> </tr> <tr> <td colspan="2">B. 1/B.2/B.5/B.6/B.7</td> <td colspan="2">C. 1/C.2/C. 3/C.4/C. 5/C.6/C. 7/C.8</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td colspan="6">A. 1/A.2/A.3/A.4/A.5/A.6/A.7/A.9.</td> </tr> </table>						BLOQUES DE CONTENIDOS						B. 1/B.2/B.5/B.6/B.7		C. 1/C.2/C. 3/C.4/C. 5/C.6/C. 7/C.8				A. 1/A.2/A.3/A.4/A.5/A.6/A.7/A.9.					
BLOQUES DE CONTENIDOS																								
B. 1/B.2/B.5/B.6/B.7		C. 1/C.2/C. 3/C.4/C. 5/C.6/C. 7/C.8																						
A. 1/A.2/A.3/A.4/A.5/A.6/A.7/A.9.																								
OBJETIVOS ETAPA	E, G, I, J, K y L.																							
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> Integrar la metodología proyectual en todos ámbitos de la vida cotidiana y en concreto, en la planificación del proceso de diseño editorial, atendiendo a la finalidad y particularidades del problema de diseño planteado y experimentando sus diferentes fases. Realizar el diseño y maquetación del interior de una publicación especializada. Aplicar las rejillas y estructuras propias contenedoras de todos los elementos textuales y gráficos, de forma efectiva y atractiva. Aplicar con coherencia a la función comunicativa de la propuesta, los elementos del lenguaje visual. Conocer las características del periodo en el que se desarrolló la Bauhaus, sus aportaciones formales, estilísticas, teóricas y su influencia en el diseño del SXX hasta hoy. Manejar las técnicas y programas digitales más apropiados para la realización de dicha propuesta y su adaptación para el caso de la prueba EvAu. 																							
TEMPORALIZACIÓN	Octubre y noviembre. 20 días lectivos. 4 en los que se plantea la actividad y se desarrolla teóricamente. 16 días para la realización, de ellos, 8 en aula de informática trabajando la maquetación. El resto, desarrollo con el material generado.																							
COMPETENCIAS CLAVE	CCL1, STEM1, STEM 3, CD1, CD2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA4, CC4, CE2, CE1, CE3, CCEC2, CCEC3.1, CCEC4.1 y CCEC4.2.																							
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CE1	CE2	CE3	CE4	CE5	CE6																		
		2.1 /2.3	3.1	4.1 /4.3	5.1 /5.2	6.1 /6.2																		
ACTIVIDADES	Se propone progresivamente y de forma guiada, inducir al alumno hacia los objetivos de aprendizaje, a través de trabajos y actividades que permitan la explicación y el análisis de objetos de diseño, antes de abordar y experimentar cada una de las fases del proceso creativo.																							
METODOLOGÍA	<p>Al comienzo de cada situación se realizará la propuesta: Solucionar un determinado problema de diseño. Se va publicando contenido e información relevante en el aula virtual. Instrucciones, referencias, contenidos vinculados con ella, para que pasen a planificar el trabajo en el aula.</p> <p>El profesor encamina la actividad, revisa dentro del aula las propuestas del alumno, asesora, rectifica y verifica el trabajo del alumno en todo el proceso, tanto del trabajo en clase como del realizado en casa. Se le recuerda en todo momento que los trabajos</p>																							

	han de pasar por la supervisión del profesor antes de su entrega en el aula virtual.				
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	Se tienen en cuenta los trabajos y actividades relacionadas con los contenidos, así como la observación den el aula.				
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	PROPUESTA DE RÚBRICA				
	INCUBACIÓN		DESARROLLO		
	REFERENTES	BOCETOS	DISEÑO	TECNICA	PRESENTACIÓN
	0/1	0/1/2	0/1/2/3/4	0/1	0/1/2
	Búsqueda de información, naturaleza, tipologías, modelos existentes, target, etc.	Variedad, claridad, cantidad, propuestas de color, tipografía, composición y justificación según referentes e información encontrada.	Adaptación al problema, aplicación de teoría de la imagen, composición, color, equilibrio, retórica, etc.	Adaptación al soporte/medio que plantea el problema de diseño. Aplicación del color, tipografía, claridad y corrección	Limpieza, formato, soporte, claridad, legibilidad, etc.
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	<p>La metodología utilizada en los proyectos fomenta la autonomía del alumno, le hace responsable y garante del éxito de los mismos asumiendo que el procedimiento les permite cierta libertad para que se organicen el tiempo y cumplir los plazos en cada trimestre o en última instancia, al final de curso. Aún así, atendiendo a las peculiaridades de l alumnado, el seguimiento personalizado de las actividades dentro de cada S.A les obliga a defender sus propuestas y a la supervisión necesaria por parte del profesor, así este podrá:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adaptar los tiempos a aquellos alumnos que así lo requieran. - Enfocar el proceso desde la perspectiva individual del alumnado proponiendo caminos alternativos para la consecución de objetivos. 				

6.- METODOLOGÍA

La adquisición de competencias específicas y de etapa a través de los contenidos propios de la materia. Para ello, el profesor establecerá tres mecánicas distintas:

Desarrollar los aspectos teóricos a través de exposiciones y presentaciones vinculadas con ellos.

Propuestas de proyectos (ABP) en los que se refleje la adquisición de conocimientos vinculados con los contenidos además de las destrezas propias en el manejo de los elementos compositivos, las técnicas y medios más idóneos para su realización.

Por último, el cuaderno de artista, un proyecto que durará todo el curso escolar y que será el soporte en el que el alumno va reflejando de forma esquemática, gráfica y coherente, tanto los aspectos más relevantes de las exposiciones en clase, como la preparación previa de los proyectos trimestrales. Es un soporte ideal para implementar experiencias del entorno próximo del alumno, del currículum oculto al currículum oficial. Constatar fuera del centro y en su tiempo de ocio la importancia de la presencia del Diseño en el día a día a través de obras de arquitectura, objetos, obra gráfica, moda, etc.

Las tres contribuirán a iniciarse en los aspectos más relevantes del Diseño como disciplina, a profundizar en aquellos que son inherentes a los distintos campos de desarrollo del Diseño y a la vez afianzarlos, fijarlos y asimilarlos progresivamente. En definitiva, ir adquiriendo las competencias de forma transversal a través de esta triple propuesta metodológica.

apel del profesorado; participación del alumnado; métodos o estrategias de enseñanza a aplicar; criterios para desarrollar el trabajo en situaciones de aprendizaje; tipo de actividades; agrupamiento del alumnado (individual, parejas, pequeño-gran grupo); organización del espacio y del tiempo.

Según lo dispuesto en el artículo 15 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, en esta etapa se prestará una atención especial a la adquisición y el desarrollo de las competencias y se fomentará la correcta expresión oral y escrita y el uso de las matemáticas. Para ello se utilizarán las siguientes estrategias didácticas:

Estrategias expositivas:

Por parte del profesor y en el momento de máxima atención del alumnado, y periodos no demasiado largos.

Metodologías activas: La LOMLOE prioriza estas metodologías y serán las que utilicemos en las situaciones de aprendizaje y lo que se va a evaluar. ABP y Fliped classroom buscando la participación activa del alumnado.

Aprender haciendo:

La investigación bibliográfica (individual, por pareja o grupos). Proponer caminos de aprendizaje, orientar hacia la búsqueda de información, referentes, modelos, ejemplos, etc en el eje de las actividades propuestas por el profesor. Además de construir por capas el conocimiento a través de la búsqueda, mejoran la comprensión lectora, adquiriendo vocabulario específico, expresiones propias de la materia, citas históricas que condensan el espíritu promovido por ciertos movimientos o características de determinados periodos de la historia del Diseño.

Direcciones de internet propuestas por el profesor donde el alumno seleccione y escoja las fuentes de información fundada y fiable. La elaboración de documentación necesaria para dar respuesta a los interrogantes previos o facilite el trabajo. La idea de portfolio, documento de que refleja las competencias adquiridas a través de todo un

proceso. La importancia de documentar todo, desde las primeras ideas hasta el resultado final.

Utilización de programas informáticos específicos de maquetación, diseño vectorial y retoque fotográfico, que además de mejorar la competencia digital, optimizan el proceso de documentación y realización/producción de los proyectos.

Exposiciones y debates orales de los alumnos. Defender el trabajo realizado entre iguales, no solo fragua los conocimientos sino que mejora la confianza y le implica más en el proceso. Someterse al juicio externo es un paso hacia la madurez a transitar hacia la vida adulta.

7.- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

RECURSOS DIDÁCTICOS

Medios Audiovisuales e Informáticos:

Ordenadores.

Pantallas led/proyectores.

Aulas Virtuales.

Páginas Web.

Blogs.

Bibliografía.

RECURSOS MATERIALES. ESPACIOS

Aulas taller, teóricas y de informática (dos horas semanales).

8.- PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

El curso se reparte en tres evaluaciones. Los **procedimientos de evaluación** que se tendrán en cuenta en cada una de ellas son:

- **Proyectos de Diseño.**

1. El libro de artista (10%) como diario de aprendizaje. En algunos exámenes, de forma aleatoria y sin previo aviso, el profesor permitirá la consulta del libro de artista durante los últimos 5 o 10 minutos de la prueba. Si el alumno lo ha

elaborado de forma consciente y bajo los parámetros indicados por el profesor (predominio de imágenes-conceptos, fechas y nombres como toda referencia textual), le resultará de gran ayuda. El alumno, a lo largo del curso evaluará la utilidad y eficacia del mismo y lo irá perfeccionando en previsión de futuras oportunidades.

2. El portafolio (20%) de cada uno de los proyectos. Rubricado para que en todo momento el alumno tenga conciencia de su propio nivel de competencia. Se utilizarán cuestionarios sobre las competencias adquiridas en cada uno de ellos para guiar la reflexión e implementar las mejoras necesarias en los proyectos que le siguen.

- **Pruebas modelo EvAu.**

Como mínimo una prueba o examen al final de cada una de las evaluaciones sobre los contenidos tratados, en las que el alumno evidencie las competencias adquiridas(70%).

Si el profesor cree conveniente, podrá programar una segunda prueba, previa a la trimestral, para que tanto él como el alumno puedan sondear el proceso de enseñanza aprendizaje y orientar al alumno a mejorar los resultados de la prueba trimestral. En este caso, la primera con un valor del 40% con un peso mayor de nuevos contenidos y la segunda, del 60% que recoge todos los contenidos dados hasta la fecha. En las siguientes trimestres la mecánica será la misma, añadiendo siempre, contenidos de evaluaciones previas.

Este procedimiento genera una calificación numérica según el propio modelo de EvAu que como hemos dicho, supone el 70% de la nota de cada trimestre.

- Observación en el aula, correspondiente al interés del alumno por la materia: asistencia, participación, traer el material, entregar las actividades en fecha, etc. no tendrá un reflejo directo en la nota, salvo al final de curso, cuando el profesor utilizará la información recabada para truncar o redondear la nota en función de los datos obtenidos.

Los **instrumentos de evaluación** que se considerarán podrán ser rúbricas de evaluación y autoevaluación, escalas y rúbrica ad hoc.

PROPUESTA DE RÚBRICA PROYECTOS				
INCUBACIÓN		DESARROLLO		
REFERENTES	BOCETOS	DISEÑO	TECNICA	PRESENTACIÓN
0/1	0/1/2	0/1/2/3/4	0/1	0/1/2
Búsqueda de información, naturaleza, tipologías, modelos existentes, target, etc.	Variedad, claridad, cantidad, propuestas de color, tipografía, composición y justificación según propósito, finalidad o función, así como calidad de las propuestas.	Adaptación al problema, , ceratividad, originalidad, aplicación de teoría de la imagen, composición, color, equilibrio, retórica, economía, ecología, ergonomía, etc.	Adaptación al soporte/medio que plantea el problema de diseño. Aplicación del color, tipografía, claridad y corrección.	Limpieza, formato, soporte, claridad, legibilidad, etc.

En las pruebas objetivas, las rúbricas utilizadas para las pruebas EvAu:

TEORÍA					
Evolución histórica del diseño		Elementos de configuración formal		Teoría y metodología del diseño	
Apartado1	0,25	Apartado1	0,25	Apartado1	0,25
Apartado2	0,25	Apartado2	0,25	Apartado2	0,25
Apartado3	0,25	Apartado3	0,25	Apartado3	0,25
Apartado4	0,25	Apartado4	0,25	Apartado4	0,25

PRÁCTICA							
Diseño de producto y del espacio*		4,5	2,5	Diseño gráfico*		4,5	2,5
Adecuación de las características técnicas y materiales al tipo de producto y a sus intenciones funcionales y técnicas.		1	0,5	Adecuación de las características técnicas y materiales al tipo de producto y a sus intenciones funcionales y técnicas.		1	0,5
- Utilización adecuada de las técnicas de representación y comunicación del proyecto, y destreza en el uso de las técnicas gráficas y en la composición de la lámina.				- Utilización adecuada de las técnicas de representación y comunicación del proyecto, y destreza en el uso de las técnicas gráficas y en la composición de la lámina.		1	0,5
- Desarrollo correcto de los bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del proyecto a sus condicionantes		1	0,5	- Desarrollo correcto de los bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del proyecto a sus condicionantes		1	0,5
- Tamaño, escala o proporciones adecuadas en términos ergonómicos y antropométricos		1	0,5	- Tamaño, escala o proporciones adecuadas en términos ergonómicos y antropométricos		1	0,5
- Adecuación de las técnicas gráficas empleadas, destreza en su uso y en la composición de la lámina.		0,5	0,5	- Adecuación de las técnicas gráficas empleadas, destreza en su uso y en la composición de la lámina.		0,5	0,5

A:1	B:1	B:1	D: 4,5	C: 2,5
A:1	B:1	B:1	D: 2,5	C: 4,5

* Propuestas de pruebas con mayor peso inicialmente a la parte de Diseño gráfico (45%) y menor al tridimensional (25%) para posteriormente ir alternando con Diseño tridimensional, cuando se llegue a esa parte de la programación. En el último trimestre se les darán dos modelos, como EvAu para que puedan seleccionar de entre todas las propuestas con la misma ponderación dentro del bloque que le corresponda.

9.- CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

- 1.- Exámenes 70% (40% primer parcial si lo hubiera, 60% trimestral)
- 2.- Proyectos trimestrales 20%.
- 3.- Libro de artista 10%.

- Es condición indispensable que el alumno supere con al menos un 5 las pruebas objetivas/exámenes de cada trimestre para hacer media con el resto de actividades. Si el alumno no alcanzara dicha calificación en los exámenes en cada evaluación, la calificación que aparecerá en el boletín trimestral será exclusivamente la obtenida en el examen.
- Al final de curso si la media de las tres evaluaciones no es superior a 5, el alumno tendrá que presentarse a un examen final que tendrá una ponderación

del 50% de la nota del curso y será obligatorio para todos aquellos alumnos que no alcancen la calificación de 5.

Este mismo global/final, tendrá carácter voluntario para los que hayan obtenido una calificación superior a 7 y quieran mejorarla. En tal caso, el alumno que en la prueba final obtenga una calificación inferior a su nota no variará, mientras que si es superior, se considerará como nota final del 70% de la calificación del curso, es decir, sustituirá la calificación de las pruebas objetivas.

- Los proyectos se presentarán en el formato requerido por el profesor y en el aula virtual o plataforma requerida por el profesor. No se envían por correo ni en otro formato distinto al designado.
- El libro de artista estará realizado sobre un cuaderno elegido por el alumno de forma que le permita utilizar diversas técnicas. No es un cuaderno de notas ni de apuntes, el predominio de imágenes sobre texto ha de ser evidente, el texto se reducirá al máximo, recogiendo fechas, nombres, periodos e ideas que sinteticen lo expuesto en clase. El texto ha de quedar supeditado a los gráficos, enriquecerlos, no al contrario.

Al final de curso, todos los proyectos trimestrales y el libro de artista completo, tienen que ser entregados para su calificación aunque no hayan sido presentados en la fecha programada en cada trimestre.

- Los alumnos que no hayan superado la materia en la evaluación final ordinaria, realizarán la prueba extraordinaria de evaluación.
- Cuando esté prevista la realización de un ejercicio o prueba de competencias un día y a una hora determinada y el alumno no acuda, no podrá realizar tal ejercicio otro día, a menos que presente un justificante médico o algún otro documento que sea suficientemente justificativo.

Pérdida de la evaluación continua.

La evaluación continua del alumnado requiere su asistencia regular. Si los alumnos registran un número de faltas de asistencia igual o superior al 25 por 100 del horario lectivo presencial total para la materia, perderán su derecho a la evaluación continua y deberán presentarse al examen final de la convocatoria ordinaria.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

1.- Exámenes. Generan una única rúbrica según modelos EvAu.

2.- Proyectos. Generan varias rúbricas. Tests de autoevaluación. Tests de coevaluación.

3.- Libro de artista. Genera una rúbrica del libro de artista.

10.-Prueba extraordinaria

El mismo formato que el resto de pruebas objetivas del modelo EvAu.

TEORÍA					
Evolución histórica del diseño		Elementos de configuración formal		Teoría y metodología del diseño	
Apartado1	0,25	Apartado1	0,25	Apartado1	0,25
Apartado2	0,25	Apartado2	0,25	Apartado2	0,25
Apartado3	0,25	Apartado3	0,25	Apartado3	0,25
Apartado4	0,25	Apartado4	0,25	Apartado4	0,25

PRÁCTICA							
Diseño de producto y del espacio*		4,5	2,5	Diseño gráfico*		4,5	2,5
Adecuación de las características técnicas y materiales al tipo de producto y a sus intenciones funcionales y técnicas.		1	0,5	Adecuación de las características técnicas y materiales al tipo de producto y a sus intenciones funcionales y técnicas.		1	0,5
- Utilización adecuada de las técnicas de representación y comunicación del proyecto, y destreza en el uso de las técnicas gráficas y en la composición de la lámina.				- Utilización adecuada de las técnicas de representación y comunicación del proyecto, y destreza en el uso de las técnicas gráficas y en la composición de la lámina.		1	0,5
- Desarrollo correcto de los bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del proyecto a sus condicionantes		1	0,5	- Desarrollo correcto de los bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del proyecto a sus condicionantes		1	0,5
- Tamaño, escala o proporciones adecuadas en términos ergonómicos y antropométricos		1	0,5	- Tamaño, escala o proporciones adecuadas en términos ergonómicos y antropométricos		1	0,5
- Adecuación de las técnicas gráficas empleadas, destreza en su uso y en la composición de la lámina.		0,5	0,5	- Adecuación de las técnicas gráficas empleadas, destreza en su uso y en la composición de la lámina.		0,5	0,5

A:1	B:1	B:1	D: 4,5	C: 2,5
A:1	B:1	B:1	D: 2,5	C: 4,5
Teoría		Práctica		
30%		70%		

11.- MEDIDAS DE REFUERZO EDUCATIVO.

Se fija una hora de atención, tutorización y seguimiento de proyectos. Los lunes a 7ª hora o en los recreos. Se pretende prestar apoyo educativo al nivel que cada uno de ellos requiera, desde propuestas de actividades, mecánicas de trabajo, recursos, técnicas, etc que hagan ganar en seguridad al alumno y optimice su rendimiento y afiancen su autoestima. El objetivo primordial es adquirir autonomía, la

responsabilidad y autogestión, que sean conscientes de la importancia de la etapa que se acaba y que visualicen por sí solos su posible futuro académico o laboral.

Adaptaciones en el tiempo de realización de pruebas escritas.

Adaptaciones en las fechas de entrega. Abiertas hasta la evaluación de cada trimestre y posteriormente hasta la final ordinaria.

Flexibilidad en determinados aspectos de las propuestas prácticas.

12.- MEDIDAS DE APOYO/REFUERZO EDUCATIVO A LO LARGO DEL CURSO ACADÉMICO PARA LA RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES.SISTEMA DE RECUPERACIÓN

Los alumnos que no superen las pruebas objetivas/exámenes, podrán realizar un examen al final de curso para poder alcanzar el 5.

Los alumnos que suspendan las actividades, proyectos, podrán modificarlos, mejorarlos o terminarlos durante todo el curso, la nota se rectificará quedando registrada la nueva calificación en cada evaluación en el cuaderno del profesor y con efecto en la nota final ordinaria.

El libro de artista estará activo durante todo el curso, podrán completarlo en todo momento y la calificación se rectificará quedando registrada la nueva calificación en cada evaluación en el cuaderno del profesor y con efecto en la nota final ordinaria.

13.- GARANTÍA PARA UNA EVALUACIÓN OBJETIVA

Los instrumentos de evaluación serán consensuados por todos los profesores que impartan el mismo curso.

Los contenidos, criterios de evaluación y calificación serán difundidos a las familias y alumnos en clase y a través de la web y del aula virtual de la materia impartida.

Los alumnos podrán entregar y revisar sus calificaciones a través del aula virtual. Tendrán acceso a las rúbricas de calificación de cada actividad, así como de los contenidos con los que en ellas se pretenden alcanzar las competencias clave y específicas.

14.- ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se llevarán a cabo las adaptaciones curriculares significativas según directrices del departamento de orientación y cuantas adaptaciones no significativas, en este nivel

sobre todo metodológicas, que el alumnado requiera para alcanzar las competencias clave y las específicas.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
MEDIDAS ORDINARIAS			
MEDIDA	Nº Alumnos	GRUPO	OBSERVACIONES
Adaptaciones no significativas del currículo			
Integración de materias en ámbitos			
Grupos flexibles			
Apoyo en grupo			
Desdoble del grupo			
Atención a alumnos con materia pendiente			
Adaptaciones de tiempos			
Pruebas en aula diferente			
Modificación tipográfica en pruebas			
Lectura en voz alta de las pruebas			
MEDIDAS EXTRAORDINARIAS			
Adaptación curricular significativa			
Apoyo fuera del grupo (Compensatoria)			
Apoyo fuera del grupo (PT y AL)			

La atención a la diversidad en clase se llevará a través de dos aspectos:

ACTIVIDADES

Las propuestas serán adecuadas y adaptadas a cada alumno en función de las necesidades detectadas.

EVALUACIÓN,

Los instrumentos de evaluación se adaptarán a cada alumno en función de sus necesidades.

Alumnos con discapacidad motora, auditiva o visual, se utilizarán los materiales e indicaciones que mejor se adapten a su necesidad, siempre en coordinación con el Departamento de Orientación y teniendo en cuenta la prescripción del informe del Equipo de Orientación correspondiente (motóricos, auditivos o visuales).

15.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

No hay planificadas actividades complementarias.

16.- ELEMENTOS TRANSVERSALES

Comprensión lectora, expresión oral y escrita

Una vez al mes una lectura común, con ficha de preguntas y puesta en común que favorezca la expresión oral. También se fomentará la expresión oral en las exposiciones que realicen los alumnos de sus trabajos de clase

Igualdad de género y creatividad.

Promover la realización de prácticas en equipos que sean mixtos para fomentar las relaciones de igualdad, condenando en todo momento un trato discriminatorio hacia el otro sexo.

La comunicación audiovisual

Se utilizarán esquemas y planos para la construcción de proyectos y realización de prácticas. Los alumnos además de interpretarlos deberán presentar resultados utilizando el sistema de representación normalizado, dando importancia al diseño y funcionalidad de los proyectos realizados.

Competencia Digital

Dado el carácter de la asignatura, las tecnologías de la información y la comunicación estarán presentes a diario en la realización de prácticas y proyectos.

El emprendimiento social y empresarial

La realización de proyectos que cubran las necesidades planteadas será uno de los ejes de la asignatura, lo que dará al alumno una formación práctica para su propio emprendimiento (búsqueda de ideas, elaboración de documentación, realización de presupuestos...). Ponerse en el papel del diseñador/equipo de diseño, en el del cliente o del lado de una agencia para hacer las propuestas mas reales y el aprendizaje más significativo.

La educación emocional y en valores

Todos los proyectos planteados en la asignatura se realizan de forma individual o grupal y expuestos ante el grupo y el profesor. Los alumnos, afrontarán en las exposiciones las críticas y aportaciones de sus compañeros y serán jueces y aportarán ideas antes los proyectos de estos. Participar fomentando la empatía y el respeto hacia los demás, reconocer las diferentes capacidades, valorar sus propios logros, poner en valor el trabajo propio y el ajeno, cuidar y respetar a iguales, al entorno educativo, al medio ambiente, apreciar lo que la participación y el trabajo en grupo aportan y enriquece nuestro trabajo y el de los demás.

Fomento del espíritu crítico y científico

La metodología proyectual es fundamental en el ámbito científico, seguir unas pautas, crear un sistema de toma de decisiones, revisando y poniendo en cuestión en cada avance, lo oportuno de las decisiones tomadas, sin miedo a la equivocación. Avanzar hacia la experimentación buscando soluciones innovadoras, creativas, valientes y tener la madurez para, detectados planteamientos erróneos o insatisfactorios, retroceder en busca de la solución que creamos más acertada o ajustada a pesar del esfuerzo realizado y sin temor a tenerlo que realizar.

Inspirarse en modelos existentes, en lo que funciona, en la naturaleza, en ejemplos pioneros, transgresores, conectar lo inconexo, ver relaciones donde a priori no las hay. Inspirarse en lo que nos es cotidiano y establecer conexiones con los problemas que se nos plantean.

MODELO DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE ÁREA O MATERIA

Centro:	IES CONDE DE ORGAZ	Localidad:	MADRID
Etapas:	BACHILLERATO	Nivel:	2º BACHILLERATO
Área/materia/Ámbito:	DIBUJO / TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICAS		
Áreas/materias integradas			
Profesorado:	Alfonso Mugarza Hernández	Curso:	2023/2024

Competencias clave

Relación de competencias clave. No incluir descriptores

Las competencias clave son las siguientes: (art. 16 Real Decreto 243/2022 y anexo I)

- a) Competencia en comunicación lingüística (CCL)
- b) Competencia plurilingüe (CP)
- c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)
- d) Competencia digital (CD)

Competencias específicas <i>Competencias específicas establecidos en el currículo</i>	Criterios de evaluación <i>Criterios de evaluación del curso asociados a cada competencia específica</i>
CE.1. Analizar obras gráfico-plásticas, valorando sus aspectos formales, comparando las técnicas, materiales y procedimientos empleados en su ejecución y conservación, y reflexionando sobre su posible impacto medioambiental, para conformar un marco personal de referencia que potencie la creatividad y fomente una actitud positiva hacia el patrimonio, a la par que comprometida con la sostenibilidad.	1.1. Analizar obras gráfico-plásticas de distintos tipos y épocas, identificando los materiales, técnicas y procedimientos utilizados, valorando sus efectos expresivos e incorporando juicios de valor estético a partir del estudio de sus aspectos formales. 1.2. Comparar los elementos, técnicas y procedimientos empleados en distintas producciones gráfico-plásticas, identificando diferencias y aspectos comunes, y estableciendo relaciones entre ellos. 1.3. Valorar críticamente la sostenibilidad y el impacto medioambiental de los procedimientos y materiales utilizados en la creación gráfico-plástica en distintos momentos históricos, proponiendo alternativas respetuosas con el medioambiente.
CE.2. Utilizar los distintos elementos y	2.1. Seleccionar creativamente los recursos

<p>procedimientos propios del lenguaje gráfico-plástico, manifestando dominio técnico y experimentando de manera creativa e innovadora con sus posibilidades y combinaciones, para desarrollar una capacidad de expresión autónoma y personal y para responder a unos objetivos determinados.</p>	<p>gráfico-plásticos adecuados en función de la situación expresiva o la intencionalidad del desempeño solicitado.</p> <p>2.2. Utilizar de manera creativa, autónoma y apropiada las técnicas y materiales elementales de la expresión gráfico-plástica, incluidas las técnicas mixtas o alternativas, para resolver distintas necesidades concretas, incidiendo en el rigor en la ejecución y en la sostenibilidad del producto final.</p> <p>2.3. Experimentar de manera creativa con los lenguajes gráfico-plásticos, integrando materiales técnicos y procedimientos en función de distintas intenciones expresivas y comunicativas</p>
<p>CE.3. Planificar el proceso de realización individual y colectiva de obras gráfico-plásticas, valorando las posibilidades que ofrecen las distintas técnicas, materiales y procedimientos, así como su adecuación a una determinada propuesta, para responder con eficacia y creatividad a cualquier desempeño relacionado con la producción cultural o artística.</p>	<p>3.1. Planificar el proceso completo de realización de obras gráfico-plásticas variadas (dibujos, pinturas, grabados, técnicas mixtas, etc.), individuales o colectivas, estableciendo las fases de realización y argumentando la selección de las técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes más adecuados en función de las distintas intenciones comunicativas o creativas.</p> <p>3.2. Planificar de manera adecuada la organización de los tiempos y de los equipos de trabajo en las propuestas colaborativas, identificando las habilidades requeridas en cada caso y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.</p> <p>3.3. Explicar con criterio y respeto las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, valorando tanto la adecuación de la selección de técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes, como el grado de ajuste entre el proceso de realización previsto y el producto final buscado.</p>
<p>CE.4. Desarrollar proyectos gráfico-plásticos individuales y colaborativos, utilizando con destreza diversos materiales, técnicas y procedimientos, para integrar el proceso creativo y responder de manera eficaz, sostenible y creativa a unos objetivos de desempeño determinados.</p>	<p>4.1. Expresar ideas, opiniones y sentimientos mediante la creación de producciones gráfico-plásticas de distintos tipos, individuales y colaborativas, referidas a distintos motivos o planteamientos, aplicando con solvencia y dominio técnico los distintos procedimientos.</p> <p>4.2. Interactuar coordinada y colaborativamente en el desarrollo de producciones gráfico-plásticas colectivas, manifestando una actitud respetuosa, creativa y conciliadora cuando se produzcan diferencias de opinión entre los miembros del grupo.</p> <p>4.3 Realizar composiciones gráfico-plásticas individuales o colaborativas, integrando el uso de materiales reciclados cuando sea posible y aplicando criterios de inclusión y sostenibilidad.</p>
<p>CE.5. Evaluar los productos gráfico-plásticos propios y ajenos, valorando su posible impacto social y cultural, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal y profesional en el campo de la expresión gráfico-plástica.</p>	<p>5.1. Evaluar los diferentes productos gráfico-plásticos individuales y colectivos, argumentando con la terminología apropiada el grado de adecuación entre los lenguajes, técnicas, materiales y procedimientos utilizados en relación con la intención prevista, así como el</p>

	<p>rigor y la calidad de la ejecución, incorporando asimismo una reflexión sobre aspectos relacionados con la sostenibilidad y la propiedad intelectual.</p> <p>5.2. Identificar y valorar las oportunidades de desarrollo personal y profesional que se derivan del conocimiento y apropiación de las técnicas de expresión gráfico-plástica.</p>
Secuenciación de saberes básicos y temporalización	
Saberes básicos	Temporalización
A. Aspectos generales	1ª Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> El lenguaje gráfico-plástico: forma, color, textura y composición. Su evolución histórica. Soportes, utensilios, pigmentos, aglutinantes y disolventes asociados a las diferentes técnicas gráfico- plásticas. Interacción entre materiales. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Soportes y materiales sostenibles. La conservación de las obras gráfico-plásticas. La protección de la creatividad. Aspectos fundamentales de la propiedad intelectual. Copias y falsificaciones. La perspectiva de género, perspectiva intercultural y perspectiva inclusiva en las producciones gráfico- plásticas. Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos. 	16 sesiones
B. Técnicas de dibujo	1ª Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> Materiales, útiles y soportes asociados al dibujo. Características y terminología específica. Técnicas secas: lápices de grafito, carboncillo, lápices compuestos, sanguinas, barras grasas, de color y pasteles. Técnicas húmedas y mixtas. La tinta y sus herramientas. 	
C. Técnicas de pintura	2ª Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> Materiales, útiles y soportes. Características y terminología específica. Técnicas al agua: acuarela, témpera y acrílico. 	

<ul style="list-style-type: none"> Técnicas sólidas, oleosas y mixtas. Temple al huevo. Encaustos. Pasteles. Óleos. Óleos miscibles al agua. Pinturas biodegradables. 	24 sesiones
D. Técnicas de grabado y estampación	3ªEvaluación
<ul style="list-style-type: none"> Materiales, útiles, maquinaria y soportes. Terminología específica. Monoimpresión y reproducción múltiple. La obra gráfica. Monotipia plana. Estampación en relieve. Xilografía. Linóleo. Estampación en hueco. Calcografía. Técnicas directas e indirectas. Estampación plana. Método planográfico. Litografía. Método permeográfico. Serigrafía. Método electrónico. Copy Art. 	14 sesiones
E. Técnicas mixtas y alternativas	2ªEvaluación
<ul style="list-style-type: none"> Otras técnicas, materiales y procedimientos en la expresión gráfica contemporánea. La imagen digital. Arte digital. 	14 sesiones
E. Proyectos gráfico-plásticos	3ªEvaluación
<ul style="list-style-type: none"> Metodología proyectual. Estrategias para la planificación y desarrollo de proyectos gráfico-plásticos. La organización de los equipos de trabajo. Proceso de elaboración de una obra pictórica Exposición y difusión de proyectos gráfico-plásticos. Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje. 	10 sesiones

Ejemplo de situación de aprendizaje: SELFIS. MI AUTORETRATO.

Mediante esta situación de aprendizaje intentaremos ofrecer una visión gráfico-plástica del selfi. Se realizarán dos grandes murales compuestos por autorretratos individuales de todo el alumnado de la clase:

- El primero constará de autorretratos pintados a partir de autofotos, teniendo como objetivo la descripción física de la persona retratada.
- El segundo estará compuesto de autorretratos de aspectos interiores, de personalidad y conceptos más abstractos que definan la identidad del o la discente, debiendo utilizar para ello, técnicas experimentales y mixtas.

En todo momento, se entenderán las actividades como procesos colaborativos donde el alumnado deberá consensuar la ubicación de los murales, los fondos que deben ser utilizados y las composiciones de los diferentes autorretratos. Todo ello, no sin antes haber investigado y analizado el género del retrato y del autorretrato a lo largo de la historia del arte, desde sus inicios hasta la contemporaneidad artística.

Mediante recursos gráficos y plásticos, el alumnado expresará sentimientos, vivencias, conceptos abstractos y concretos que apunten a los principales rasgos de su personalidad, tratando así de definir su

identidad. La finalidad es aumentar y enriquecer las estrategias de comunicación y exteriorización de sentimientos, valores e ideas, gestionando las emociones.

El alumnado experimentará con los soportes, los procedimientos gráficos y plásticos, además de las aplicaciones informáticas para el tratamiento digital de la imagen, usándolas como herramienta de creación de variables compositivas, así como para la investigación sobre la forma, el color, el claroscuro y la textura.

La situación de aprendizaje culminará con el montaje de la exposición de los murales, la presentación y explicación de los mismos por parte del alumnado y su posterior difusión. Esta difusión se materializará con la publicación de un blog en internet o un artículo en el espacio web del centro educativo.

El diseño de esta situación de aprendizaje tiene como finalidad contribuir positivamente en el desarrollo del proyecto vital del alumnado, ayudándole a mejorar su salud y su bienestar, reforzando su autoestima, y reflexionando sobre el valor de la diversidad personal y cultural de su entorno.

Instrumentos de evaluación

Instrumentos de evaluación y su periodicidad. Se podrán utilizar: trabajos y producciones individuales y en grupo, cuestionarios, pruebas escritas y orales, escalas de observación, listas de control, cuestionarios de autoevaluación y coevaluación, etc.

Los instrumentos de evaluación son aquellas herramientas que nos van a permitir medir el nivel de desempeño de cada aprendizaje evaluable para conocer el grado de desarrollo de las competencias. Podremos utilizar varios instrumentos de evaluación para recoger información de un mismo aprendizaje o emplear un mismo instrumento de evaluación para recoger información de varios aprendizajes.

Se valorarán los siguientes aspectos:

- El trabajo regular. La falta de asistencia será tenida en cuenta a la hora de evaluar, debido a que la asignatura es principalmente práctica.
- Es obligatorio igualmente traer y tener el material necesario requerido para la asignatura y la técnica a utilizar (los alumnos cuentan con una taquilla para guardar el material). En caso de que el alumno no cumpliera con este requisito durante más de tres clases por trimestre, será considerado como falta y motivo de apercibimiento. Esta actitud será tenida en cuenta a la hora de calificar.

- Correcta realización y presentación de los trabajos y entrega en los plazos previstos. Es necesario

para calificar el trimestre, la entrega de todos los ejercicios del trimestre tanto prácticos como teóricos (si los hubiera) y obtener de media en total un mínimo de cinco.

- Se calificarán todos los ejercicios realizados en el espacio de trabajo indicado por el profesor, así como el conocimiento de la materia y uso del vocabulario específico. Si el alumno no aporta los ejercicios o pruebas, debe justificar su ausencia, si se acepta, se le propondrá otra fecha para su realización y

entrega.

- Se valorará el modo de trabajo, interés, uso correcto de los medios y puntualidad en la entrega de los ejercicios.
- Se valorarán las pruebas, exámenes y ejercicios previstos o complementarios que se consideren necesarios para mejorar el aprendizaje del alumno.
- Al finalizar cada trimestre podría plantearse un ejercicio práctico en el que se valorarían los conocimientos adquiridos durante el período. Dicho ejercicio no contaría con la ayuda del profesor para así calificar lo más objetivamente posible a cada alumno.
- Participación en el aula. Valorar positivamente la participación, la pro actividad y las intervenciones colaborativas .
- Los trabajos gráfico-plásticos y teóricos realizados por el propio alumno, el fraude (entrega de trabajos ajenos como propios) será considerado como falta muy grave y motivo de amonestación y no aprobar la evaluación correspondiente.

Criterios de calificación: trimestral y final

Es necesaria la asistencia regular a clase, así como traer el material establecido todos los días. Asimismo, es también necesario para evaluar, la entrega de todos los trabajos del trimestre tanto prácticos como teóricos (si los hubiera).

Al finalizar cada trimestre podría plantearse un ejercicio práctico (o teórico-práctico) en el que se valorarían los conocimientos adquiridos durante el período.

Los trabajos de clase, así como los trabajos teóricos y los ejercicios prácticos (si los hubiera) se califican sobre 10 puntos, considerándose aprobado si la valoración global de los trabajos y pruebas es de 5 puntos o más. Se califican utilizando rúbricas en las que se contemplarán los siguientes apartados:

- Conocer los materiales y técnicas de expresión gráfico-plástica y el comportamiento con sus respectivos soportes.
- Conocer y diferenciar los recursos expresivos y comunicativos que proporcionan las diversas

técnicas.

- Identificar unas técnicas determinadas, relacionándolas con unos estilos situados en un momento

o en una cultura determinada.

- Manejar los materiales oportunos en el proceso de elaboración de una obra experimentando distintas posibilidades y combinaciones.

- Desarrollar la capacidad creativa y de expresión formal y plástica, seleccionando los procedimientos más adecuados a su representación.

- Analizar una obra de arte, observando características y diferencias inferidas de las técnicas y modos de expresión empleados.

- Desarrollar la capacidad creativa como un medio de expresión personal.
- Analizar las posibilidades descriptivas del color en el campo de la representación bidimensional.

La ponderación será la siguiente:

- La calificación de cada evaluación será la media ponderada de TODOS los trabajos prácticos que los alumnos realicen en el taller (los bocetos y trazados preparatorios se considerarán un trabajo en su conjunto). En el caso de haber trabajos teóricos y/o ejercicio práctico la media ponderada sería de un 70% de la nota final.

- Los trabajos teóricos y/o ejercicio práctico, de haberlos, tendrían una media ponderada del 30% respecto de la nota final.

Para la evaluación del alumnado se tendrá en cuenta:

- Para evaluar es necesario la entrega de todos los trabajos del trimestre tanto prácticos como teóricos.

- Los trabajos se entregarán en el plazo establecido. Un trabajo sin entregar tiene la calificación de 0.

- Antes de la evaluación el profesor establecerá en un segundo plazo de entrega, pero se penalizará el retraso con la bajada de hasta un 20% de la nota.

- Es necesaria la asistencia regular a clase, debido a que los trabajos deben de estar iniciados o desarrollados mayormente en el aula. En caso contrario el profesor se reserva el derecho de admisión.

- Es indispensable y obligatorio para el buen funcionamiento de la asignatura una actitud de respeto

y colaboración en el orden y la limpieza del aula. Así como el cuidadoso manejo de los materiales.

Se procederá a repetir trabajos por los siguientes motivos:

- - No entregarlo en la fecha establecida.
- - Dejarlo inacabado.

Calificación final

Se obtendrá por media aritmética de las tres evaluaciones en la que se tendrá en cuenta:

- Las evaluaciones aprobadas.
- El progreso experimentado desde el comienzo del curso.
- El equilibrio de resultados en las distintas partes de la materia.
- El cumplimiento de las tareas.
- La actitud en el lugar de trabajo.
- La asistencia a clase con el material necesario.

Sistema de recuperación

Recuperación de evaluaciones:

Los alumnos que hayan obtenido una nota inferior a cinco habrán que recuperar dicha evaluación. Para ello deberán presentar las actividades o los trabajos suspensos corregidos o reelaborados en las fechas que se establezcan.

Pruebas extraordinarias:

Si la media obtenida durante el curso es inferior a cinco sobre diez, habrá de recuperarse aprobando un examen extraordinario con nota abierta de 0-10 puntos, SIN TRABAJOS, con contenidos teórico-prácticos. La calificación mínima para el aprobado será de cinco sobre diez.

Metodología

El aprendizaje de esta materia se ha de basar en la aplicación práctica y experimental de los fundamentos teóricos y metodológicos de las técnicas gráficas y plásticas, lo que implica que la asignatura será esencialmente práctica.

Los alumnos desarrollarán los trabajos artísticos propuestos para cada una de las técnicas principalmente en el aula, los bocetos en el bloc y los trabajos definitivos en el soporte indicado. También será necesario trabajar en casa.

Dada la multiplicidad de recursos y procedimientos empleados en esta materia, se valorará el uso responsable de los materiales y el cuidado de los utensilios del espacio de trabajo.

La materia, por tanto, requiere una metodología variada que abarque aspectos técnicos, expresivos y visuales y se basará en los principios de enseñanza individualizada, creativa y activa.

La enseñanza individualizada supone conocer el desarrollo personal de los alumnos y de las alumnas adaptando los objetivos y contenidos de la materia a los intereses y capacidades de cada uno. El profesorado mantendrá una actitud flexible y abierta, y tendrá en cuenta los conocimientos previos y las experiencias personales del alumnado en la planificación de actividades significativas, con unos objetivos y contenidos bien definidos y claros, que permitan a los alumnos y a las alumnas expresarse de forma personal.

La enseñanza de esta materia seguirá un método creativo, fomentando el interés por parte del alumnado, que debe sentir la necesidad de satisfacer sus impulsos estéticos y de conocimiento, sabedor de cómo éstos inciden en otros ámbitos de la vida transformando su visión del entorno y su interacción con el mismo.

Para desarrollar la creatividad y la participación del alumnado en la realización de las actividades, conviene establecer un fin significativo y asequible para el alumno o la alumna, plantear un proceso de análisis o de creación, planificar las distintas fases y las tareas propias de cada una de ellas, fomentar la realización individual o en grupo del trabajo y la crítica constructiva.

Asimismo, se pueden considerar otras estrategias metodológicas en la enseñanza de esta materia:

- Dotar al alumnado de los conocimientos y técnicas de trabajo mediante la presentación

directa de obras, objetos o materiales, explicaciones teóricas, proyecciones audiovisuales, visitas a exposiciones y museos..., utilizando, siempre que sea posible, el entorno de los alumnos y de las

alumnas como recurso educativo.

- Fomentar la interacción en el aula como motor de aprendizaje a través de la valoración de obras propias y ajenas, el contraste de ideas, debates y argumentaciones, desarrollando el espíritu crítico, los valores estéticos personales y las actitudes de respeto y tolerancia.
- Promover situaciones de aprendizaje que exijan una actividad intelectual y el –desarrollo de destrezas que faciliten el autoaprendizaje y la actualización de los conocimientos.
- Fomentar hábitos racionales de trabajo, el rigor y la responsabilidad, tanto para a realización del trabajo propio como colectivo, que favorezcan el desarrollo de la autonomía personal.
- Introducir progresivamente al alumnado en el manejo de la terminología propia de la materia.
- Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación en el desarrollo y la comunicación de proyectos.

• Aplicar métodos de investigación apropiados para el desarrollo de proyectos, favoreciendo la capacidad para trabajar en equipo de forma cooperativa e igualitaria. En este sentido, se promoverá la realización, por parte del alumnado, de trabajos de investigación monográficos, interdisciplinarios u otros de naturaleza análoga que impliquen a uno o a varios departamentos de coordinación didáctica.

- Desarrollar la sensibilidad y el rechazo ante las actitudes discriminatorias y las conductas sexistas a través del análisis y valoración crítica de obras de arte, objetos y ambientes del entorno

Se fomentará el interés y el hábito de la lectura con las siguientes medidas:

- Fomentar en los alumnos las exposiciones orales que se realizan periódicamente
- Valorar el correcto uso de la terminología del área, así como el correcto uso del lenguaje
- La utilización de textos propuestos y de información buscada en bibliotecas o en la red es la mejor medida para estimular la lectura
- La realización de trabajos teóricos requerirá una búsqueda variada de información que el alumno deberá sintetizar y resumir, lo que necesariamente será una premisa fundamental para la correcta utilización del lenguaje y la correcta expresión.
- La realización de trabajos prácticos que ilustren textos elegidos por el profesor y los alumnos, lo que implicará una lectura previa para poder plantear alternativas.

Materiales y recursos didácticos

Material necesario para el desarrollo de la asignatura: lápices de grafito y de colores, goma, carboncillo,

sanguinas, barras grasas, pasteles, difuminos, pinceles, acuarela, témperas, acrílico, bloc de dibujo, papel basik, papel canson, papel Ingres, cinta de carroceros y otros soportes

No hay libro de texto. Toda la información que vayamos generando entre todos se suministrará a través de Google Classroom, por lo que es necesario inscribirse. También se puede consultar la biblioteca de aula donde los alumnos podrán encontrar tanto libros de arte como libros de texto.

El Departamento de Artes Plásticas y Dibujo posee, como recurso espacial, dos aulas específicas en las cuales se reparten la mayor parte de las horas lectivas de la asignatura. Se dispone en ambos espacios de mesas de trabajo para los alumnos, lavabos de agua corriente y cañón de video. También se tiene, repartidos en estos lugares, caballetes de madera y tableros, estanterías para dibujos, herramientas múltiples, focos, tórculo, figuras de escayola, y otras en distintos materiales como modelos.

También se dispone de ordenadores a disposición de los alumnos en otras aulas del centro.

Atención a la diversidad

- *Medidas curriculares: cómo se va a llevar a cabo ACS, ACA-RE, RE, EC-RE, etc.*

- *Medidas organizativas: docencia compartida, desdobles, apoyo individualizado, agrupamientos flexibles, etc.*

--

Actividades complementarias

Elementos transversales

Seguimiento y evaluación de la programación (al menos trimestral)

- *Cumplimiento de la programación: unidades impartidas, idoneidad de la secuenciación de saberes básicos, adecuación de la temporalización, diseño de actividades y situaciones de aprendizaje, pertinencia de la metodología, recursos empleados, adecuación de las medidas de atención a la diversidad adoptadas, etc.*

- *Resultados de aprendizaje: (porcentaje de alumnado con evaluación positiva en el área o materia y la meta acordada).*

MODELO DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO

Centro:		Localidad:	
Ciclo:		Grado/Nivel:	
Módulo:			
Profesorado:		Curso:	

Competencias personales, profesionales y sociales

Relación de competencias personales, profesionales y sociales del currículo oficial. No incluir descriptores

Resultados de aprendizaje	Criterios de evaluación
<i>Resultados de aprendizaje establecidos en el currículo. No es necesario secuenciar por curso.</i>	<i>Criterios de evaluación del curso asociados.</i>

Secuenciación de contenidos y temporalización

- *Presentar en formato de tabla*

- *Secuenciar UUDD por evaluación (indicar nº sesiones): enumerar contenidos y situaciones de aprendizaje (en su caso).*

Sistema de evaluación continua: instrumentos y criterios de calificación

- *Instrumentos de evaluación y su periodicidad. Se podrán utilizar: trabajos y producciones individuales y en grupo, cuestionarios, pruebas escritas y orales, escalas de observación, listas de control, cuestionarios de autoevaluación y coevaluación, etc.*

- *Peso otorgado a cada instrumento al calificar*

Sistema de evaluación final: instrumentos y criterios de calificación

- *Instrumentos de evaluación. Se podrán utilizar: trabajos y producciones individuales, pruebas escritas y orales, etc.*

- *Peso otorgado a cada instrumento al calificar: actividades (máximo 80%) y pruebas (mínimo 20%).*

Sistema de recuperación

- Forma de recuperar los elementos evaluables no superados en cada evaluación.

- Plan de recuperación del alumnado con áreas o materias pendientes de cursos anteriores. Se especificarán: saberes básicos, actividades, trabajos y pruebas específicas.

Metodología

Descripción de decisiones relativas a: papel del profesorado; participación del alumnado; métodos o estrategias de enseñanza a aplicar; criterios para desarrollar el trabajo en situaciones de aprendizaje; tipo de actividades; agrupamiento del alumnado (individual, parejas, pequeño-gran grupo); organización del espacio y del tiempo.

Materiales y recursos didácticos

- Libros de texto, otros manuales, tecnologías, modelos, mapas, aulas específicas (taller, laboratorio, música, plástica...), espacios y escenarios formativos (naturaleza, museos, yacimientos, empresas...), etc.

- Tecnologías y aplicaciones digitales (entornos virtuales: Classroom, Moodle, etc.), contenidos digitales y plataformas educativas complementarias que se van a integrar en la actividad del aula.

--

Atención a la diversidad

- *Medidas curriculares: cómo se va a llevar a cabo ACA-RE y EC-RE*

- *Medidas organizativas: docencia compartida, desdobles, apoyo individualizado, agrupamientos flexibles, etc.*

--

Actividades complementarias

--

--

Elementos transversales

Seguimiento y evaluación de la programación (al menos trimestral)
<p>- <i>Cumplimiento de la programación: unidades impartidas, idoneidad de la secuenciación de saberes básicos, adecuación de la temporalización, diseño de actividades y situaciones de aprendizaje, pertinencia de la metodología, recursos empleados, adecuación de las medidas de atención a la diversidad adoptadas, etc.</i></p> <p>- <i>Resultados de aprendizaje: (porcentaje de alumnado con evaluación positiva en el área o materia y la meta acordada).</i></p>

