

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

Programaciones 2023 - 2024

1. INTRODUCCIÓN	
1.1. Marco legal	3
1.2. Composición del departamento	3
2. DE CARÁCTER GENERAL PARA TODOS LOS CURSOS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA	
2.1. Objetivos generales de la etapa y otras consideraciones	4
2.2. Desarrollo de las competencias clave	4
2.3. Elementos transversales	6
2.4. Criterios y especificaciones para asignaturas de la Sección Francesa e Inglesa	7
2.5. Actividades complementarias y extraescolares	7
2.6. Evaluación de los procesos de enseñanza y la práctica docente	8
2.7. Procedimiento de revisión de las calificaciones finales	10
3. PROGRAMACIÓN ESO	
3.1. Consideraciones generales	10
3.2. Descriptores del perfil de salida	11
3.3. Competencias específicas de las asignaturas de Dibujo en la ESO	11
3.3.1 Educación Plástica y Audiovisual	
3.3.2. Expresión Artística	
3.4. Programa de Años Intermedios	11
3.5. Criterios evaluación por competencias específicas EPVA 1º ESO	11
3.6. Contenidos Educación Plástica Visual y Audiovisual 1º ESO	12
3.7. Criterios evaluación por competencias específicas EPVA 2º ESO	13
3.8. Contenidos Educación Plástica Visual y Audiovisual 2º ESO	12
3.9. Descriptores para evaluar la competencia digital	16
3.10. Hitos evaluables ITT e incorporables a los proyectos de 1º ESO	17
3.11. Hitos evaluables ITT e incorporables a los proyectos de 2º ESO	18
3.12. Metodología	18
3.12.1. Atención a la diversidad	
3.12.2. Actividades de enriquecimiento y ampliación	
3.12.3. Adaptaciones curriculares significativas ACNEEs	
3.13. Criterios evaluación por competencias específicas EA 4º ESO	22
3.14. Contenidos Expresión Artística y situaciones de aprendizaje 4º ESO	23
3.15. Procedimientos e instrumentos de evaluación. Criterios de calificación.	24
Recuperación de materias pendientes	
4. PROGRAMACIÓN BACHILLERATO	
4.1. Cultura Audiovisual	27
4.2. Dibujo Artístico I y II	45
4.3. Dibujo Técnico I y II	70
4.4. Dibujo Técnico Aplicado	81
4.5. Volumen	88
4.6. Proyectos artísticos	93
4.7. Fundamentos del Arte	76
4.8. Diseño	147
4.9. Técnicas Gráfico-Plásticas	165

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Marco legal

Entramos en todos los cursos ya con legislación LOMLOE en todos los cursos por lo que queda actualizada la programación íntegramente a la nueva normativa.

Para realizar esta programación se han tenido en consideración las instrucciones de la inspección educativa en lo referente a:

1. Contextualizar adecuadamente la programación en el centro educativo. Efectuar un análisis de cada curso y estudiantes.
2. Partir de las necesidades y deficiencias detectadas en la memoria del curso anterior.
3. Establecer pautas de actuación pedagógica y didáctica en la CCP para favorecer un enfoque interdisciplinar.
4. Vincular la programación con los proyectos de centro y con algún objetivo de la PGA.
5. Incluir el enfoque de desarrollo de los elementos transversales y educación en valores relacionados con el área o materia.
6. Diferenciar claramente técnica, procedimiento e instrumento de evaluación.
7. Asignar porcentajes a los instrumentos de evaluación (exámenes, trabajos...) y relacionarlos con los criterios de evaluación.
8. La actitud no puede ser evaluada curricularmente sino que debe corregirse, en su caso, mediante el procedimiento sancionador.
9. Incluir las actividades complementarias y su procedimiento de evaluación.
10. Incluir protocolos de revisión de la programación y procesos de calibración conjunta de instrumentos de evaluación.

1.2. Composición del departamento

Susana Bóveda: 1 grupo 1º BACH Dibujo Artístico I semipresencial; 1 grupo 1º BACH Dibujo Artístico I; 1 grupo 1º EPVA.

Esther Camargo: 1 grupo 1º BACH CAV semipresencial; 1 grupo 1º BACH Proyectos Artísticos semipresencial; 1 grupo 2º BACH Dibujo Artístico II semipresencial; 1 grupo 2º BACH Fundamentos Artísticos semipresencial; 1 grupo 2º BACH Diseño semipresencial.

Elena García-Oliveros: 4 grupos 1º EPVA Fr.; 1 grupo 1º EPVA In.; 3 grupos 2º EPVA Fr.

Ofelia Gómez: 1 grupo 1º BACH Proyectos Artísticos; 2 grupos 2º BACH Diseño; 2 grupos 2º BACH Técnicas Gráfico Plásticas; 1 tutoría de 1º Bach.

María José Gómez: 2 grupos 2º BACH Fundamentos Artísticos.

Elena León: 1 grupo 4º Expresión Artística, 1 grupo 4º Tutoría, 1 grupo 2º EPVA, 1 grupo 1º BACH Dibujo Artístico I, 2 grupo2 2º BACH Dibujo Artístico II.

Lola Petit: 1 grupo 1º BACH Volumen; 1 grupo 1º BACH Dibujo Técnico Aplicado I; 2 grupos 2º BACH Dibujo Técnico II; 1 tutoría de 2º Bach.

Pablo Redondo: 1 grupo 4º Expresión Artística; 2 grupos 1º BACH CAV; 2 grupos 1º BACH Dibujo Técnico I.

Roberto Riquelme: 1 grupo 1º EPVA In.; 2 grupos 2º EPVA In.; 1 grupo 1º BACH Proyectos Artísticos.

2. DE CARÁCTER GENERAL PARA TODOS LOS CURSOS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

2.1. Objetivos generales de la etapa

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

Por otra parte, en la mayoría de asignaturas que dependen de este departamento, se emplea en el aula un cuaderno o diario de actividades que puede recoger el histórico de la evolución del alumnado. En formato digital o papel, muestra la evolución de su proceso de aprendizaje y, en algunos casos, recoge las calificaciones obtenidas, por lo que es una buena herramienta para facilitar la conexión enseñanza-aprendizaje.

2.2 Desarrollo de las competencias clave

DESCRIPTORES OPERATIVOS DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Competencia En Comunicación Lingüística

CCL1 Expresión e interacción comunicativa correcta y adecuada, cooperativa y respetuosa.

CCL2 Comprensión, interpretación y valoración de textos (orales, escritos o de cualquier tipo).

CCL3 Localización, selección y contraste de información, respeto a la propiedad intelectual.

CCL4 Lectura y apreciación de obras literarias, creación de textos con intención literaria.

CCL5 Comunicación no discriminatoria, al servicio de la convivencia y la resolución de conflictos.

Competencia Plurilingüe

CP1 Uso eficiente de una lengua extranjera, según el contexto y los diferentes ámbitos vitales.

CP2 Transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse.

CP3 Valoración de la diversidad lingüística y cultural.

Competencia **Matemática, y en ciencia, tecnología e ingeniería**

STEM1 Uso de métodos inductivos y deductivos (razonamiento matemático), en situaciones conocidas.

STEM2 Uso del pensamiento científico (preguntas, hipótesis, experimentación, comprobación) para entender y explicar fenómenos.

STEM3 Diseño de proyectos, fabricación y evaluación de prototipos, con la participación de su equipo; valoración de la sostenibilidad.

STEM4 Interpretación y transmisión de procesos, demostraciones y resultados (científicos, matemáticos y tecnológicos) empleando el lenguaje matemático-formal

STEM5 Emprendimiento de acciones fundamentadas científicamente; aplicación de ética y responsabilidad en proyectos transformadores sostenibles del entorno próximo.

Competencia **Digital**

CD1 Búsquedas en internet (con calidad y fiabilidad); archivo y referenciación de las búsquedas, respetando la propiedad intelectual.

CD2 Gestión del entorno personal digital para generar conocimiento, mediante la selección de información y el uso adecuado de herramientas digitales.

CD3 Comunicación e interacción mediante plataformas digitales, con responsabilidad sobre sus acciones, presencia y visibilidad en la red.

CD4 Identificación de riesgos y adopción de medidas preventivas en el uso de tecnologías digitales, protegiendo dispositivos, datos personales, salud y medio ambiente.

CD5 Desarrollo de aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas, interés por su sostenibilidad y uso ético.

Competencia **Personal, Social y de Aprender a Aprender**

CPSAA1 Regulación y expresión de emociones; optimismo, resiliencia, autoeficacia, búsqueda de propósito, automotivación hacia el aprendizaje.

CPSAA2 Comprensión de los factores sociales como riesgos para la salud; reconocimiento de conductas contrarias a la convivencia y aplicación de estrategias para superarlas.

CPSAA3 Comprensión proactiva de otras personas; participación en el trabajo en grupo, distribución equitativa de tareas, uso de estrategias cooperativas.

CPSAA4 Realización de autoevaluaciones, búsqueda de fuentes fiables para contrastar información, obtención de conclusiones relevantes.

CPSAA5 Planificación de objetivos a medio plazo, metacognición y aprendizaje de los propios errores.

Competencia **Ciudadana**

CC1 Análisis y comprensión de la dimensión social de la propia identidad, y de los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan; demostración de respeto a las normas, empatía y equidad.

CC2 Asunción de los valores que emanan de la Integración Europea, la Constitución Española, los derechos humanos y de la infancia; actitud democrática, respeto a la diversidad y compromiso con la igualdad de género, el desarrollo sostenible y la ciudadanía mundial.

CC3 Comprensión y análisis de problemas éticos; consideración de valores propios y ajenos; desarrollo

de juicios propios con actitud dialogante, argumentativa y respetuosa.

CC4 Comprensión de las relaciones sistémicas de interdependencia entre actuaciones locales y globales; adopción consciente de un estilo de vida sostenible y responsable.

Competencia **Emprendedora**

CE1 Análisis de necesidades y oportunidades; afrontamiento de retos; valoración del impacto en el entorno; presentación de soluciones innovadoras, éticas y sostenibles

CE2 Evaluación de fortalezas y debilidades propias; uso de estrategias de autoconocimiento; comprensión de elementos fundamentales de la economía; aplicación de conocimientos financieros a situaciones concretas; optimización de recursos para llevar a la acción una experiencia emprendedora.

CE3 Desarrollo de proceso creativo de prototipos innovadores con: creación de ideas, toma de decisiones, planificación, gestión y reflexión sobre procesos y resultado; valoración de las oportunidades de aprendizaje generadas.

Competencia **En Conciencia y Expresión Culturales**

CCEC1 Conocimiento, apreciación y respeto del patrimonio artístico; apreciación de la diversidad cultural y artística.

CCEC2 Disfrute, reconocimiento y análisis de manifestaciones culturales y artísticas destacadas; distinción de medios, soportes, lenguajes y elementos técnicos.

CCEC3 Expresión de emociones/sentimientos/opiniones/ideas mediante producciones culturales y artísticas; desarrollo de autoestima, creatividad y pertenencia social con actitud empática y abierta.

CCEC4 Conocimiento, selección y uso creativo de medios, soportes y técnicas (plásticas, audiovisuales, corporales...) para la creación productos culturales y artísticos, tanto de forma individual como colaborativa.

2.3. Elementos transversales

Los elementos transversales son un conjunto de conocimientos, hábitos, valores, etc., que deben entrar a formar parte del desarrollo de todas y cada una de las materias básicas en que se organiza el currículo. El Real Decreto 48/2015, determina que en Educación Secundaria Obligatoria, además de los elementos transversales implícitos en las competencias (Comprensión lectora y expresión oral y escrita, Comunicación audiovisual, Uso de las Tecnologías de la Información y la comunicación, el Emprendimiento o la Educación cívica y constitucional), enfatiza en la incorporación de actitudes relacionadas con el **desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres**, la **prevención de la violencia de género, del racismo, la xenofobia** y el cultivo de los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social. En este sentido, se incorpora la modificación del Decreto 18/2018 para **prevenir actitudes de discriminación o rechazo hacia la diversidad afectivo-sexual o alumnado que se defina como LGTBQI+**. Del mismo modo, la LOMLOE insiste en continuar conectando los saberes básicos y metodologías con estos elementos transversales, como de igual modo se hace eco la concreción autonómica en su publicación en el BOCM de 26 de julio de 2022.

El departamento, como una concreción de estos principios, participa en las actividades: día para la eliminación de la violencia contra las mujeres 25 de noviembre, día de la mujer el de 8 marzo, el día contra la homofobia y la transfobia: 17 de mayo. En los contenidos de nuestras materias abordamos estos temas durante todo el año y realizamos actividades con el alumnado para su difusión.

Asimismo, **se fomentará el consumo responsable y respetuoso con el entorno**, utilizando materiales reciclados en los trabajos que se realicen; **la prevención y resolución pacífica de conflictos** en el ámbito del aula, manteniendo las normas de respeto, 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, a las personas con diversidad funcional y el rechazo a la violencia terrorista**.

Se utilizarán las **tecnologías de la Información y la comunicación** como medio de investigación, de análisis, producción y difusión de imágenes, tanto por el alumnado en sus trabajos realizados en clase, como por el profesorado en la elaboración, organización, calificación y difusión de ejemplos y recursos. Se utilizarán los medios que aporta el centro en el proyecto ITT Aulas Virtuales y en Internet en general. Así mismo se analizarán y utilizarán los medios de **comunicación audiovisual**, persiguiendo además de la alfabetización en el lenguaje audiovisual, el uso responsable de los móviles.

Se fomentarán **actividades que potencien la autonomía, la innovación y la creación** en el alumnado generando proyectos que dirijan su vocación hacia el emprendimiento realizando exposiciones periódicas de los trabajos realizados.

2.4. Criterios y especificaciones para asignaturas de la Sección Francesa e Inglesa

En los grupos bilingües de inglés o francés de 1º y 2º ESO se valorará el uso de vocabulario de la materia que se haya trabajado en clase.

2.5. Actividades complementarias y extraescolares

Las actividades que hemos previsto realizar en el departamento durante el curso son las siguientes:

Exposición de trabajos de alumnos del Bachillerato de Artes a cargo de todos los profesores del departamento. Exposiciones temporales a lo largo del curso, además diversas materias se sumarán a las actividades programadas en el centro:

- Día para la eliminación de la violencia contra las mujeres, 25 Noviembre
- Día de la mujer, 8 Marzo
- Día contra la homofobia y la transfobia, 17 mayo

Visitas a museos y otras actividades:

4 ESO

Expresión Artística

"Psiconautas. La ciudad de los niños olvidados". Proyección y encuentro con el director en la Filmoteca Nacional.

Dibujo del natural. Salidas programadas para el tercer trimestre

Bachillerato:

Participación en el proyecto D_SEA: visitas al museo del Prado, Thyssen, y al Centro de Salud Joven con diversos grupos de Bachillerato. Además se realizarán en el aula actividades artísticas relacionadas con los contenidos: **Diversidad_SExualidades_Arte**, que se visualizarán en las páginas web de los citados museos. Varias asignaturas del turno diurno y semipresencial estarán implicadas colaborativamente en este programa.

Se trata de una iniciativa colaborativa, en la que se desarrollan visitas a museos y procesos de creación, destinada a profesores y estudiantes de Bachillerato artístico. El proyecto D_SEA: Diversidad, Sexualidades y arte posibilita la creación de espacios de encuentro y diálogo, mediante visitas, talleres y procesos de creación, con el fin de tratar cuestiones como el respeto a la diversidad y la sexualidad desde diferentes perspectivas que vinculan la salud, el arte, la cultura y la educación.

Este proyecto surge con el objetivo de desarrollar buenas prácticas y metodologías de investigación para elaborar materiales transferibles con los que trabajar la educación afectivo-sexual a través de las artes y la cultura como detonantes de un diálogo en el que la salud, la participación y la cultura sean detonantes de reflexiones y aprendizajes. El proyecto aborda un aspecto fundamental para los jóvenes y adolescentes como es la construcción de la propia identidad, en la que la educación afectivo-sexual juega un papel fundamental.

Esta problemática se aborda desde un enfoque amplio y respetuoso, incluyendo temas como la construcción de nuestras ideas, creencias e imaginarios y el respeto a otras diferentes, la orientación y el deseo sexual, la homosexualidad, autopercepción, imagen y reconocimiento, la belleza, la construcción del marco de derechos sobre la igualdad, una normalidad basada en la diversidad etc.

En La asignatura de Fundamentos del Arte, los contenidos de la materia hacen que la visita a museos y monumentos sea indispensable. Recomendamos la visita de los siguientes museos, realizada de forma autónoma por el alumnado.

Primera evaluación: Museo Arqueológico, Museo del Prado, Museo de Romanticismo, Museo Cerralbo, Museo de Artes Decorativas, Museo Lázaro Galdiano, Calcografía Nacional en el Museo Academia de San Fernando, Biblioteca Nacional, Colección Thyssen, Museo Reina Sofía, Fundación Juan March, exposiciones temporales en la Caixa, Museo de Historia de Madrid (C Fuencarral 11), iglesias de Madrid y localidades cercanas.

Segunda evaluación: Museo Reina Sofía, Colección Thyssen, Exposiciones temporales y Museo del Cuartel del Conde Duque. Museo de la ciudad de Madrid Calle príncipe de Vergara, edificios de Madrid de esta época obras del Arquitecto Palacios: Círculo de Bellas Artes, Ayuntamiento de Madrid, Hospital de Jornaleros, edificios Decó, Visita a edificios modernistas en Madrid, Palacio de Cristal Retiro, esculturas del retiro de Mariano Benlliure, El ángel Caído de Bellver, Ermita de San Antonio de la Florida, .Feria ARCO....

Tercera Evaluación: Museo Reina Sofía, Fundación Juan March, Fundación ICO, Salas de Exposiciones del MOPU, Museo de escultura al aire libre en la Castellana, Museo del Traje, Casa Encendida, Matadero, Museo de Arte Abstracto Cuenca, Museo Esteban Vicente de Segovia, exposición temporal en la Caixa, edificios singulares de Madrid: Torre Picasso, Torre de Foster, Edificios del Arquitecto Nouvel Ampliación reina Sofía y Hotel Puerta América. Museo CA2M, Centro de Arte en Móstoles.

2.6. Evaluación de los procesos de enseñanza y la práctica docente

La práctica docente se evaluará:

1-Al finalizar cada trimestre analizándolo conjuntamente por el departamento junto con el seguimiento de las programaciones.

2-Al finalizar el curso escolar el profesorado hará una autoevaluación y pasará cuestionarios al alumnado para evaluar su práctica docente.

El profesorado del Departamento de Artes Plásticas evaluará los procesos de enseñanza y su propia práctica docente según estos indicadores de logro y elementos a evaluar:

ELEMENTOS A EVALUAR	INDICADORES DE LOGRO 1-no conseguido 2-conseguido parcialmente 3-totalmente conseguido	RESULTADO
Programación didáctica	1-No se adecua al contexto del aula 2-Se adecua parcialmente al contexto del aula 3-Se adecúa completamente al contexto del aula	
Planes de mejora	1-No se han adoptado medidas de mejora tras los resultados académicos obtenidos. 2-Se han identificado las medidas de mejora a adoptar tras los resultados académicos obtenidos. 3-Se han adoptado medidas de mejora según los resultados obtenidos.	

Medidas de atención a la diversidad	1-No se han adoptado medidas de atención a la diversidad. 2-Se han identificado las medidas de atención a la diversidad a adoptar. 3-Se han adoptado medidas de atención a la diversidad adecuadas.	
Programa de recuperación	1-No se ha establecido un programa de recuperación de alumnos. 2-Se ha iniciado un programa de recuperación para los alumnos que lo necesiten. 3-Se ha establecido un programa de recuperación eficaz para los alumnos que lo necesiten.	
Objetivos de la materia	1-No se han alcanzado los objetivos establecidos. 2-Se han alcanzado parte de los objetivos. 3-Se han alcanzado los objetivos de la materia para este curso.	
Competencias	1-No se han desarrollado la mayoría de las competencias relacionadas con la materia. 2-Se han desarrollado parte de las competencias. 3-Se han logrado todas las competencias relacionadas con esta materia.	
Materiales y recursos didácticos	1-No han sido los adecuados. 2-Han sido parcialmente adecuados. 3-Han sido completamente adecuados.	
Distribución de espacios	1-Los espacios no se adecúan a la metodología empleada. 2- Los espacios se adecuan parcialmente. 3-Los espacios se adecuan totalmente.	
Métodos didácticos y pedagógicos	1-Los métodos didácticos no han contribuido a la mejora del clima del aula. 2- Los métodos didáctico han contribuido parcialmente. 3- Los métodos didácticos han contribuido a la mejora del clima.	
Práctica Docente	1-La práctica docente ha sido satisfactoria. 2-Ha sido parcialmente satisfactoria. 3-Ha sido satisfactoria.	
Los resultados de la evaluación	-No han sido satisfactorios -Parcialmente satisfactorios -Satisfactorios (Este rango de aprobados podría matizarse para las distintas materias del departamento y los niveles)	

2. 7. Procedimiento de revisión de las calificaciones finales

El protocolo establecido en el procedimiento de revisión de las calificaciones finales en lo relativo a la intervención del departamento consiste en, a partir de la recepción de la reclamación oficial y por escrito del alumnado en tiempo y forma vía jefatura de estudios, la jefa de departamento convoca a una reunión de las personas miembro donde se da lectura a las alegaciones. Previamente a la celebración de esta reunión, la jefa de departamento hace llegar de modo específico al profesorado de la materia implicado en la reclamación para que pueda estudiar el caso y preparar la documentación que considere para la reunión con el resto del departamento.

Una vez reunidos, el profesorado implicado expone su punto de vista con la documentación que considere y se consensúa la respuesta partiendo de la recomendación inicial del profesorado de ese/a alumno/a. Se oyen también a otro/as profesores de la misma asignatura, si los hubiese.

La jefa de departamento redacta la respuesta por escrito in situ en ese momento de reunión y se firma por las partes. Se entrega a jefatura de estudios quien deberá hacerla llegar a la persona afectada.

3. PROGRAMACIÓN ESO

3.1. Consideraciones generales

En este curso es de aplicación la LOMLOE en todos los cursos por lo que se modifican las programaciones adecuadas a esta nueva legislación.

En 1º y 2º ESO se secuencian contenidos referidos a una básica alfabetización visual teórica y práctica. En el cuarto curso, se incorpora el bloque de Fundamentos del Diseño. Además, está recorrida transversalmente por la alfabetización digital que concierne a contenidos audiovisuales. Igualmente, aquellos bloques referidos al fomento de la creatividad, pensamiento divergente y el disfrute y respeto de la obra de arte y el patrimonio.

La programación de la materia Educación Plástica y Audiovisual se enriquece en el Instituto San Isidro por su participación en distintos proyectos que afectan de un modo notable al programa, los recursos y la metodología empleada:

Programa de Innovación Tecnológica: El alumnado de todos los grupos de la ESO imparte el 30% de la asignatura relacionado con la alfabetización digital. Esto nos permite abordar contenidos de forma práctica: uso de programas de manipulación de imágenes, uso de recursos de Plástica en internet y facilita la comunicación con el profesor y la entrega de trabajos realizados sobre soporte electrónico. En los grupos de ESO utilizaremos las aulas virtuales creadas en cursos anteriores adaptándolas a los nuevos contenidos, se utilizarán también de herramientas 3.0 (software, chats...)

Sección inglesa: para la docencia de nuestra materia en lengua inglesa contamos con dos profesorxs del departamento habilitados.

Sección Francesa: para la docencia de nuestra materia en lengua inglesa contamos con unx profesorx del departamento habilitadx.

Contamos con auxiliares de conversación para cada grupo, estas horas se están distribuyendo tanto para entrar en el aula a realizar, por grupos, actividades que suponen el uso de vocabulario especializado correspondiente a los contenidos que se están impartiendo, como para la realización de materiales didácticos en estos idiomas.

Para la realización de programaciones de aula del profesorado se hace constar la necesidad de partir curso a curso de un análisis del perfil en la composición del aula para particularizar esta programación a las necesidades educativas, y del mismo modo, remitirse a la memoria de final de curso para apreciar posibles carencias en los procesos descritos en la misma. El objeto debe ser completarlos en el año escolar actual.

Se subraya que a lo largo del curso las reuniones de departamento y sus actas harán constar, si así se precisa, las actualizaciones necesarias a esta programación.

3.2. Descriptores del perfil de salida

El Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica es la herramienta en la que se concretan los principios y los fines del sistema educativo español referidos a dicho periodo. El Perfil identifica y define, en conexión con los retos del siglo XXI, las competencias clave que se espera que los alumnos y alumnas hayan desarrollado al completar esta fase de su itinerario formativo.

- Desarrollar una actitud responsable a partir de la toma de conciencia de la degradación del medioambiente y del maltrato animal basada en el conocimiento de las causas que los provocan, agravan o mejoran, desde una visión sistémica, tanto local como global.
- Identificar los diferentes aspectos relacionados con el consumo responsable, valorando sus repercusiones sobre el bien individual y el común, juzgando críticamente las necesidades y los excesos y ejerciendo un control social frente a la vulneración de sus derechos.
- Desarrollar estilos de vida saludable a partir de la comprensión del funcionamiento del organismo y la reflexión crítica sobre los factores internos y externos que inciden en ella, asumiendo la responsabilidad personal y social en el cuidado propio y en el cuidado de las demás personas, así como en la promoción de la salud pública.
- Desarrollar un espíritu crítico, empático y proactivo para detectar situaciones de inequidad y exclusión a partir de la comprensión de las causas complejas que las originan.
- Entender los conflictos como elementos connaturales a la vida en sociedad que deben resolverse de manera pacífica.
- Analizar de manera crítica y aprovechar las oportunidades de todo tipo que ofrece la sociedad actual, en particular las de la cultura en la era digital, evaluando sus beneficios y riesgos y haciendo un uso ético y responsable que contribuya a la mejora de la calidad de vida personal y colectiva.
- Aceptar la incertidumbre como una oportunidad para articular respuestas más creativas, aprendiendo a manejar la ansiedad que puede llevar aparejada.
- Cooperar y convivir en sociedades abiertas y cambiantes, valorando la diversidad personal y cultural como fuente de riqueza e interesándose por otras lenguas y culturas.
- Sentirse parte de un proyecto colectivo, tanto en el ámbito local como en el global, desarrollando empatía y generosidad.
- Desarrollar las habilidades que le permitan seguir aprendiendo a lo largo de la vida, desde la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y la valoración crítica de los riesgos y beneficios de este último.

3.3. Competencias específicas de las asignaturas de Dibujo en la ESO

3.3.1 Educación Plástica y Audiovisual

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.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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.

3.3.2 Expresión Artística

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

Con esta competencia se espera que el alumno desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico e informado de diferentes producciones que le ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas. La contextualización de las producciones analizadas hará posible su adecuada valoración como productos de una época y un contexto social determinados. Además de acudir a los diferentes géneros y estilos que forman parte del canon occidental, conviene prestar atención a producciones de otras culturas y también a aquellas que conforman los imaginarios del alumnado.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Se pretende que el alumnado genere producciones artísticas, rigiéndose por las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas, adaptando

su trabajo a las características del público destinatario, y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico.

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

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

3.4. Programa de Años Intermedios en 1ESO y 2ESO

En el curso 2023-24 en 1 y 2ESO está en vigor el Programa de Años Intermedios. Este programa enfatiza en las metodologías en las que la LOMLOE pone especial énfasis como la metodología por proyectos, el trabajo colaborativo y cooperativo, la evaluación formativa y no sumativa o la atención a la diversidad. En este sentido será de aplicación como ya sería por el propio paraguas que aplica la legislación nacional. Por otra parte, y como se señala más adelante, este programa implicará otros criterios de calificación que se aclaran en ese punto de esta programación.

3.5. Criterios de evaluación por competencias específicas EPVA 1º ESO

Competencia específica 1.

- 1.1. Buscar información para reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones plásticas más relevantes, del Paleolítico al Renacimiento.
- 1.2. Describir la función y finalidad de diferentes obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento, con interés y respeto.
- 1.3. Reproducir de forma guiada alguna obra de arte o de diseño introduciendo modificaciones que persigan modificar su función.
- 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.

Competencia específica 2.

- 1.1. 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.
- 1.2. Explicar de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción.
- 1.3. Realizar de forma guiada composiciones básicas aplicando de forma gradual los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color.
- 1.4. Conocer las técnicas básicas para la creación de bocetos que permitan expresar ideas sencillas.
- 1.5. Identificar y analizar los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

Competencia específica 3.

- 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.
- 3.2. Conocer las principales técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas y aplicar técnicas básicas en la realización de composiciones de diferente índole, evitando la representación de estereotipos.

Competencia específica 4.

- 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.
- 4.2. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
- 4.3. Diferenciar las distintas técnicas empleadas en la elaboración de distintas obras plásticas.
- 4.4. Experimentar con las diferentes técnicas analizando los resultados obtenidos en función de la

intencionalidad perseguida.

4.5. Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso.

4.6. Componer un banco de imágenes seleccionando entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales.

4.7. Describir una imagen distinguiendo los aspectos denotativos y connotativos de la misma.

4.8. Diseñar elementos visuales propios de un cómic, anuncio, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística.

Competencia específica 5.

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.

5.2. Expresar sentimientos realizando composiciones que transmitan emociones básicas.

5.3. Aplicar métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

Competencia específica 6.

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.

6.2. Diferenciar los aspectos formales de las producciones visuales y audiovisuales.

Competencia específica 7.

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

Competencia específica 8.

8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

8.2. Desarrollar proyectos de forma guiada con una intención comunicativa, aproximándose a las

3.6. Contenidos Educación Plástica Visual y Audiovisual 1º ESO

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

- Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte: del paleolítico al renacimiento.
- 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.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno.

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

- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano.
- Posibilidades expresivas y comunicativas.
- El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.
- Análisis de las imágenes: denotación y connotación.
- Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.
- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
- Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano.
- Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.
- El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios.

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

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

- Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.
- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos:
 - _ 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.

D. 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.

3.7. Criterios de evaluación por competencias específicas EPVA 2º ESO

Competencia específica 1.

- 1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, desde la Edad Moderna hasta la actualidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto.
- 1.2. Identificar las principales características de las diferentes manifestaciones artísticas y culturales, desde la Edad Moderna a la actualidad.
- 1.3. Reproducir alguna obra de arte o del diseño modificando su función de forma intencionada.

Competencia específica 2.

- 2.1. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.
- 2.2. Experimentar con el valor expresivo de los elementos configuradores de la imagen.
- 2.3. Realizar composiciones básicas aplicando con intencionalidad los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color.
- 2.4. Realizar bocetos plasmando ideas y emociones.
- 2.5. Emplear los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

Competencia específica 3.

- 3.1. Analizar diferentes formas de expresión plástica y ampliar su cultura artística y visual.
- 3.2. Realizar composiciones de diferente índole.
- 3.3. Aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.
- 3.4. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.

Competencia específica 4.

- 4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguaje artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.
- 4.2. Analizar para aplicar de forma intencionada en sus propias creaciones los elementos configuradores de la imagen.
- 4.3. Seleccionar entre las diferentes técnicas conocidas aquella que se ajuste mejor a la

intencionalidad perseguida y utilizarla de forma adecuada.

4.4. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

Competencia específica 5.

5.1. Realizar a través de la experimentación composiciones que transmitan ideas, sentimientos o provoquen emociones de forma intencionada.

5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y soportes adecuados al propósito.

5.3. Diseñar un cómic, anuncio, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística.

Competencia específica 6.

6.1. Identificar y explicar oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de

3.8. Contenidos Educación Plástica Visual y Audiovisual 2º ESO

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

– Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte: desde la Edad Moderna hasta la actualidad.

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

– El patrimonio arquitectónico.

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

– El lenguaje visual como forma de comunicación.

– Identificación y selección de los elementos básicos del lenguaje visual en función de la intencionalidad expresiva.

– Aplicación de los principios perceptivos, elementos y factores de la percepción visual en las producciones propias con intencionalidad.

– La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el espacio.

– Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro.

– Utilización expresiva del color.

– La textura, diferentes tipos.

– Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales.

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

– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas.

– Geometría plana y trazados geométricos:

Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado.

Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales.

Diseños aplicando giros y simetrías de módulos.

– Sistemas de representación y sus aplicaciones.

Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil.

Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.

Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

– Contextos y funciones en el lenguaje y la comunicación visual.

– Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código.

– Significación de las imágenes: significante-significado, símbolos e iconos.

– Elementos de la imagen y su significación. encuadre, formato y composición

– Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.

- Imagen en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cine, la animación y los formatos digitales.
- El proceso de elaboración del mensaje audiovisual de la imagen fija a la imagen en movimiento.
- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

3.9. Descriptores para evaluar la competencia digital

Área /Asignatura		1º ESO	2º ESO	3º ESO	4º ESO	Observaciones
Ciudadanía Digital	Identidad, imagen y reputación	-Conocer lo que es la identidad digital. -Hablar sobre el impacto que el contenido digital creado puede tener y cómo puede afectar a la identidad digital la información que se comparte. -Elegir estrategias de protección de datos personales y privacidad en entornos digitales.	-Identificar los beneficios y riesgos de proporcionar información personal y acceso de dispositivos en diferentes aplicaciones y entornos. -Configurar la seguridad de sus aparatos y de las aplicaciones que se utilizan.	-Ser consciente del rastro digital que deja el uso de medios digitales (por ejemplo, historial del navegador, cookies...) y de que esa información se puede buscar, copiar y pasar. -Exhibir los beneficios y riesgos de presentarse en la red con diversos perfiles (por ejemplo, personal y profesional). -Comprender la normativa básica sobre protección de datos y las responsabilidades que tienen las organizaciones sobre los datos que almacenan.	-Construir una reputación en un contexto de empleabilidad (por ejemplo, mantener un comportamiento responsable en las Redes Sociales). -Ser consciente de los riesgos y de la utilización que se hace de datos y servicios en dispositivos personales cuyos términos de uso figuran en gran variedad de software y servicios web.	
		ACTIVIDADES: 5-13	ACTIVIDADES: 19			
	Salud y bienestar	-Reflexionar sobre el papel que juegan los medios digitales en la vida diaria y los posibles riesgos para la salud y bienestar.	-Identificar usos y comportamientos no saludables y determinar cuál es un comportamiento (físico, ergonómico y psicológico) sano en la red.	-Analizar la influencia de los medios digitales en la salud física y analizar hábitos para la prevención de posibles riesgos y anomalías surgidas por su uso y abuso.	-Explicar modos de evitar problemas físicos y psicológicos causados por el uso de la tecnología. -Comprender las responsabilidades legales y el impacto medioambiental que supone la utilización de la tecnología.	
		ACTIVIDADES: 12-14				
	Normativa digital, licencias y propiedad intelectual	-Comprender qué son los derechos de autor y conocer las diferentes licencias que se aplican a la información y publicaciones digitales. -Entender que los productos digitales (imágenes, textos, vídeos...) se pueden editar y conocer los derechos y permisos asociados con esto.	-Actuar responsablemente como creadores y usuarios de trabajo creativo, según las normas existentes. -Buscar y conocer sitios web donde poder localizar recursos digitales filtrados por licencia.	-Explicar la dimensión legal y ética del respeto a los derechos de autor (por ejemplo, evitar las ramificaciones legales y éticas de la piratería y el plagio). -Aplicar rutinas bien especificadas de uso de licencias y normas de derechos de autor en publicaciones digitales.	-Especificar los puntos clave que debe tener un trabajo creativo para que se considere que utiliza correctamente las licencias de derechos de autor y que cumple la ley de protección de datos. -Clar las fuentes al investigar de acuerdo a convenciones establecidas y explicar la importancia de esto.	
		ACTIVIDADES: 12-13-14	ACTIVIDADES: 19			
Comportamiento en la Red		-Definir normas de conducta básicas al interactuar en medios digitales. -Demostrar un conocimiento básico de los aspectos legales relacionados con el comportamiento en red (por ejemplo, acceso, información o publicación falsas y utilización de contenido o imágenes inapropiadas sin consentimiento). -Identificar situaciones y estrategias de alto riesgo para evitarlas.	-Conocer y aplicar estrategias para defenderse ante comportamientos inadecuados y el mal uso de los medios digitales minimizando riesgos. -Definir e identificar diversas formas de ciberacoso, aprender cómo evitarlo y ser conscientes de las consecuencias de esta práctica. -Analizar el comportamiento ajeno en la red y decidir si podría llegar a ser beneficioso o dañino.	-Adaptar su comportamiento en línea a diferentes audiencias, diferenciando aspectos básicos de la diversidad cultural y generacional en entornos digitales. -Seleccionar medios digitales y hábitos de netiqueta para poder participar como ciudadanos de la sociedad digital.	-Aplicar estrategias apropiadas para proteger los derechos, identidad, privacidad y seguridad emocional propia y ajena en comunidades virtuales y otros entornos digitales.	
		ACTIVIDADES: 4-5-9-14				
Comunicación		-Utilizar tecnologías digitales sencillas apropiadas para comunicarse en un contexto educativo -Manejar diferentes cuentas en línea conociendo las posibilidades que cada una ofrece	-Seleccionar y utilizar de acuerdo a sus necesidades diferentes herramientas de comunicación en línea para fines específicos. -Solucionar problemas sencillos en comunicaciones en línea (por ejemplo, videoconferencia, compartir pantalla...) -Organizar y gestionar los contactos de sus espacios de comunicación.	-Adaptar los diferentes medios de comunicación para mejorar la interacción dentro de un contexto determinado. -Mostrar a sus compañeros la herramienta de comunicación más apropiada para determinado fin.	-Comunicar el resultado de sus investigaciones y tareas de aprendizaje usando diversos medios y formatos. -Usar una gran variedad de tecnologías digitales para comunicarse justificando la elección en la pertinencia de los mismos como distribuidores de información. -Contribuir a un mejor uso de las herramientas digitales para una mejor comunicación e interacción.	
		ACTIVIDADES: 1-2-3-5-10-11-12-13-14	ACTIVIDADES: 15-16-17-18-19-20			
INTERACCIÓN Y COOPERACIÓN						
	Colaboración	-Elegir y manejar de forma básica herramientas para procesos de colaboración y utilizarlas en función de sus propósitos. -Tener en cuenta los cambios sucesivos realizados en un fichero y ser capaz de restaurar el más conveniente si fuera necesario	-Seleccionar y utilizar herramientas de colaboración en línea para crear un proyecto con otros. -Presentar en equipo el resultado de sus investigaciones con herramientas digitales (que permitan la participación de sus compañeros de aula o de proyectos colaborativos en los que participa).	-Utilizar diferentes herramientas de colaboración en línea para realizar trabajos cooperativos y en la producción de recursos, trabajos y proyectos. -Solucionar problemas sencillos relativos a la colaboración en línea.	-Evaluar los sistemas de colaboración elegidos y determinar cómo pueden mejorarse y usarlos de la forma más eficaz para lograr los objetivos. -Explorar asuntos locales y globales y utilizar tecnologías colaborativas para trabajar con otros y encontrar soluciones.	
		ACTIVIDADES: 3-11-12-13	ACTIVIDADES: 16-18			

PRODUCCIÓN	Almacenamiento y uso compartido	-Identificar tecnologías digitales que permitan almacenar archivos y compartir datos. -Determinar las propiedades de un archivo para conocer la ubicación y el tamaño y tenerlo en cuenta de cara a su almacenamiento y uso compartido.	-Utilizar herramientas avanzadas de manejo de ficheros (por ejemplo, herramientas de etiquetado y compresión). -Recuperar la información guardada según una clasificación y un orden establecidos, por fecha de creación o de modificación, orden alfabético o tipo de archivo. -Hacer el seguimiento de las revisiones realizadas en un documento y ser capaz de restaurar la versión apropiada.	-Saber que existe el encriptado de datos y su finalidad (por ejemplo enviar datos sensibles con mayor seguridad). -Utilizar hipervínculos y crear listas de recursos organizadas por etiquetado semántico.	-Compartir ideas, recursos, materiales... a través de servicios web con audiencias internacionales (por ejemplo, subir contenidos a webs públicas o a blogs personales para compartir con una audiencia determinada). -Explicar a los compañeros y al profesor cómo se utilizan las distintas plataformas. -Resolver problemas que surjan que ver con el almacenamiento de datos o la actualización de ficheros
	Planificación, investigación y selección.	-Identificar la información que se necesita. -Establecer los pasos necesarios para la búsqueda de información. -Evaluar la validez y fiabilidad de las fuentes, recursos y datos seleccionados en el proceso de búsqueda.	-Planificar estrategias de búsqueda en Internet para encontrar y seleccionar fuentes que se adapten al objetivo de investigación. -Buscar diferentes fuentes y contrastarlas asegurándose de que están activas y son fiables. -Seleccionar y organizar la información.	-Explicar sistemas de búsqueda y criterios de selección de contenidos. -Organizar la información seleccionada con diversas herramientas digitales y métodos que permitan crear colecciones de artefactos que muestren conexiones significativas o conclusiones.	-Explorar activamente problemas del mundo real con medios digitales y sintetizar información relevante y adecuada al objetivo propuesto a partir de una variedad de fuentes y medios. -Justificar argumentos que se aportan como resultado de la investigación en medios digitales.
	Creación	-Identificar modos de crear y editar contenido sencillo en formatos simples. -Seleccionar modos de modificar, ajustar, mejorar e integrar contenido para crear uno nuevo. -Elegir cómo expresarse a través de medios digitales sencillos (por ejemplo, grabar vídeos).	-Utilizar herramientas digitales para crear y potenciar componentes de texto, imágenes, sonido, animación y vídeo. -Manipular un editor web sencillo, incluyendo vínculos entre páginas e hipervínculos.	-Configurar formatos en documentos de texto y otros archivos digitales propios o ya existentes. -Integrar tablas, gráficos y otros elementos que puedan emplearse en otros documentos o presentaciones. -Creación de dibujos y diseños en distintas dimensiones.	-Emplear herramientas avanzadas en los distintos programas de edición. -Utilizar diversas herramientas y técnicas para crear un proyecto profesional individual o colectivo incorporando variados componentes en uno o más idiomas. -Crear diversos artefactos digitales con fines de exposición de los contenidos generados.
	Evaluación y mejora	-Evaluar el trabajo propio y ajeno y justificar su contenido en función de la audiencia (por ejemplo, hacer observaciones sobre el contenido y la presentación del trabajo de un compañero). -Reaccionar positivamente a los comentarios de retroalimentación (feedback).	-Sugerir mejoras dependiendo de los comentarios de retroalimentación y de la autoevaluación. -Colaborar en el proceso de evaluación.	-Justificar las elecciones y explicar las ventajas y desventajas de los diferentes resultados (por ejemplo, elaborar un informe de evaluación y justificar su diseño y contenido). -Sugerir y realizar mejoras dependiendo de los comentarios de retroalimentación y autoevaluación que sean relevantes para la audiencia y la finalidad propuesta.	-Razonar la elección de forma y contenido delante de una audiencia crítica. -Citar las fuentes utilizadas correctamente. -Hacer cambios detallados y específicos basados en los comentarios de retroalimentación y la autoevaluación considerados relevantes.
	Resolución de problemas y modelos computacionales	-Reconocer un algoritmo. -Identificar diferentes partes de un proceso (por ejemplo inicio, final, variables, bucles) y aplicar el razonamiento lógico para crear diagramas de flujo sencillos. -Diseñar secuencias simples de instrucciones que den respuesta a un problema dado o para realizar una tarea sencilla. -Seleccionar posibles herramientas digitales y respuestas tecnológicas para atender necesidades específicas.	-Identificar modelos y crear maneras de reutilizar códigos (instrucciones), por ejemplo, listas o partes de un código o instrucciones que pueden ser utilizadas para resolver problemas similares en diferentes situaciones y/o sistemas. -Modificar un determinado diagrama de flujo para cambiar las reglas de un algoritmo (por ejemplo, ajustar las condiciones de las acciones en un diagrama de flujo por ejemplo cambiar los límites de un contador en un bucle para cambiar el funcionamiento de un programa) y predecir resultados de un proceso cuando se introducen variables. -Configurar el uso de herramientas digitales básicas como instrumentos de aprendizaje y de generación de conocimiento.	-Entender instrucciones escritas o diagramas de flujo para determinar la función o el resultado de un proceso o la resolución de un problema. -Detectar y corregir errores sencillos en los algoritmos (por ejemplo, identificar y corregir un posible error).	-Crear y diseñar modelos de forma autónoma y explicar por qué representan problemas reales. -Aplicar y diseñar soluciones lógicas para determinadas acciones y resultados de un programa o proceso. -Evaluar necesidades para la resolución de un problema aplicando diferentes herramientas digitales.
MANEJO DE DATOS Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL	Gestión de datos y alfabetización informacional	-Reconocer diferentes tipos de datos e información. -Identificar modos de organizar, guardar y recuperar datos, contenidos e información de forma sencilla en entornos digitales. -Introducir datos de forma adecuada en formularios o una hoja de cálculo.	-Buscar y seleccionar datos e información y guardarlos de forma habitual en entornos digitales. -Crear un formulario para captura y organización de información y datos. -Representar datos mediante gráficos sencillos y extraer conclusiones sobre ellos.	-Diferenciar las utilidades de hojas de cálculo y bases de datos. -Analizar grupos grandes de datos e identificar relaciones y tendencias. -Etiquetar conceptualmente la información y comprender sus relaciones en la organización semántica de la Web.	-Organizar los datos en diversos tipos de tablas y utilizar tablas dinámicas en conjuntos grandes de datos. -Manipular información, datos y contenidos para su organización, mejor almacenamiento y transformación en un entorno estructurado. -Utilizar códigos para explicar y añadir validez a una conclusión y modificar la conclusión y/o la hipótesis donde sea posible.

3.10. Hitos evaluables ITT e incorporables a los proyectos de 1º ESO

1. Iniciación gestión de software, post-producción, fotografía e ilustración (Gimp Dibujo)
2. Avanzada (Gimp Cómico)
3. Alfabetización digital con dispositivos electrónicos (tablets, móviles, routers, ordenador)
4. Empleo de dispositivos para captura y gestión imagen fija (fotografía retrato)
5. Iniciación al tratamiento de imagen digital e identidad (exposición fotografía retrato)
6. Empleo de recursos online para consulta, documentación (aula virtual: videos, imágenes y textos)
7. Realización de una visita virtual en la pizarra digital por un museo del mundo registrado en Google Art Project.

Se solicita a los alumnos (por grupos) la investigación acerca de varios artistas. Los alumnos han de buscar un artista en el directorio de Google Art Project y guardar sus búsquedas en su galería dentro de esta herramienta.

Compartirán sus búsquedas y trabajarán en el grupo con herramientas colaborativas como Google Docs.

8. Crear un Cómico mediante www.pixton.com ya que ofrece opciones para crear personajes, modificar personajes rediseñados, compartir, descargar, imprimir, etc.
9. Uso de imágenes con licencia Creative Commons en trabajos del alumnado.

Plantear un pequeño trabajo de investigación en la web. Elaborar un texto en google docs Con una estructura definida por el profesor/a para paliar el copia y pega. En esta estructura debe figurar la inserción de una imagen.

Una vez compartidos los trabajos con el profesor se dedica una sesión a explicar que existe un error común en todos ellos: las imágenes se han escogido, en su mayor parte, sin mirar si

están sometidas a copyright. Se presenta y explica la licencia CC.

Corrección de los trabajos empleando portales web con imágenes CC para sustituir las imágenes empleadas:

- . buscador creativecommons
- . flickr (usando la opción búsqueda avanzada)

10. Ejercicios de dibujo para entender el concepto de punto/píxel. Tipos de archivos. JPG, GIFF, TIF. Software. GIMP, DRIVE, herramientas de cada software.
11. Creación de carpetas para entender y practicar la organización de la información/entender concepto árbol / raíz.
12. Retoque digital de imagen. Importancia del manejo de las imágenes propias y externas. Consecuencias legales de su uso en las redes.
13. Compartir archivos en DRIVE. Realizar trabajos, en colaboración, en DRIVE. Utilización Correcta de las redes para comunicar, almacenar y compartir.
14. Crear un BLOG. Publicación en la Red / WEB y BLOG. Manipulación y procesamiento a través de software

3.11. Hitos evaluables ITT para los proyectos de 2º ESO

15. Actividad avanzada (Gimp - Collage gestión de capas)
16. Empleo de apps on line de forma colaborativa, con introducción a la cultura 3.0 (corcho virtual Multimedia por grupos)
17. Alfabetización digital con dispositivos electrónicos (tablets, móviles, routers, ordenador)
18. Empleo de dispositivos para captura de imagen en movimiento (Vídeos narración)
19. Empleo avanzado de recursos on Line para la gestión de contenidos multimedia (Creación de Web Quest de vídeo)
20. Empleo de recursos on Line para consulta de documentación (aula virtual: vídeos, imágenes y textos.
21. Realización de una visita virtual en la pizarra digital por un museo del mundo registrado en Google Art Project.
Se solicita a los alumnos la investigación acerca de varios artistas. Los alumnos han de buscar un artista en el directorio de Google Art Project y guardar sus búsquedas en su galería dentro de esta herramienta. Compartirán sus búsquedas y trabajarán en el grupo con herramientas colaborativas como Google Docs.
22. Creación de un Avatar Crear un Avatar (personaje) con voz para narrar un tema, dar un mensaje, enviar saludos, lanzar preguntas, dar la bienvenida, ofrecer un reconocimiento, etc. Con www.voki.com incluirán audio, ya sea escribiendo lo que se quiere que diga o grabando la propia voz. Permite exportar, compartir y descargar.
23. Con Toonlet crearán sus propios personajes para cada uno de los estados que se pueden usar, se dispone de una serie de paquetes de elementos, de manera que yienen gran diversidad a la hora de caracterizar a los personajes, posteriormente se guardaran con sus nombres.
En cada viñeta se elige uno de los personajes en uno de sus estados y se vincula un texto.

3.12. Metodología

En la ESO aplicaremos principios de aprendizaje cooperativo que fomenten la colaboración, solidaridad y atención a la diversidad como valores propios de esta etapa educativa. Igualmente, en las secciones bilingües tendremos en cuenta la necesidad de recorrer nuestras actividades por el uso del vocabulario y expresiones adecuadas a cada nivel, secuenciando su empleo acorde a los estándares que la sección dictamine para cada nivel educativo.

Desarrollaremos una metodología que se fundamente en crear actitudes y valores que propicien una sensibilización hacia las Artes Plásticas, la creatividad y patrimonio cultural y educativo del IES San Isidro, procuraremos despertar en el alumnado una curiosidad que propicie en ellos/as el desarrollo gradual de sus capacidades plásticas y el disfrute y conocimiento de los distintos lenguajes visuales. Para ello contamos con las aulas de innovación tecnológica que nos aportan instrumentos para la manipulación de imágenes y una fuente de información visual enorme en al menos la mitad de las horas lectivas.

Buscaremos la participación del alumnado en actividades que favorezcan proyectos colaborativos para que aprendan a desarrollar habilidades de comunicación y participación en grupo que estén basadas en la colaboración y no en la competencia.

Programaremos por proyectos que integren diversos lenguajes plásticos, y diferentes herramientas para prepararlos a una realidad que requiere por su parte creatividad y flexibilidad para adaptarse a cada circunstancia y generar nuevas posibilidades. La metodología por proyectos es un hito en la legislación educativa y debe reflejarse en las programaciones de aula, adoptando las competencias clave transversalmente y no siguiendo una secuenciación literal y correlativa de las mismas. Igualmente en el planteamiento de estos proyectos conectaremos las competencias clave con elementos transversales de educación en valores como elemento final de concreción de actividades, adecuando su planteamiento a la consecución del perfil de salida de la etapa al que hace referencia la ley.

Plantearemos actividades que favorezcan la concienciación social y la necesidad de actuar a favor de la igualdad de derechos participando con nuestro alumnado activamente en las jornadas programadas en el Instituto.

La mayor dificultad a la que nos enfrentamos es la carencia de recursos: un aula de plástica específica para la ESO y las dificultades para la adquisición de materiales que tiene nuestro alumnado. Para paliarlas dentro de nuestras posibilidades:

Utilizaremos el Aula Virtual para colocar contenidos que nuestros estudiantes encuentran en los libros de texto.

Plantearemos clases activas de forma que puedan trabajar de forma autónoma y puedan ayudarse cooperando.

3.12.1. Atención a la diversidad

Al inicio de curso el departamento de Orientación vía tutores ofrece información acerca de alumnado con necesidades educativas especiales y las recomendaciones para el trabajo en el aula. En la evaluación inicial se aportan estas necesidades y el profesorado de la especialidad decide si es necesario realizar adaptaciones curriculares significativas, en cuyo caso lo notifica al tutor/a y a Orientación. Las medidas ordinarias de atención a la diversidad han de tener un carácter organizativo y metodológico, orientadas a responder a necesidades educativas concretas del alumno, para conseguir el mayor nivel de competencias clave y adecuarse al perfil de salida de la etapa.

De modo general, cuando aparecen dificultades de aprendizaje se realizan adaptaciones curriculares procediendo "de menos a más". El orden recomendable de adaptaciones sería el siguiente:

- 1º- Adaptaciones de material didáctico
- 2º- “ metodología
- 3º “ agrupamientos
- 4º “ actividades
- 5º “ temporalización
- 6º “ evaluación
- 7º “ contenidos
- 8º “ objetivos

Medidas ordinarias de atención a la diversidad	
Establecimiento de distintos niveles de profundización en las competencias clave.	-Plantear los proyectos con diversos niveles de consecución que permitan desde el mínimo, dictado por el perfil de salida de la etapa, al máximo que pueda alcanzarse dentro del grupo. -Realización de prácticas suplementarias o de mayor dificultad para alumnado más avanzado.

Selección de recursos y estrategias metodológicas.	-Utilización de ejemplos visuales para los alumnos con dificultades en el idioma -Utilización de materiales de apoyo: vídeos, fotografías, audios -Especificar diferentes marcos temporales para la entrega y realización de ejercicios. -Realizar una ordenación en las aulas -Alternar en el aula diferentes metodologías en el mismo día para facilitar la concentración. -Realizar actividades colaborativas con grupos heterogéneos con evaluación inicial de sus perfiles cognitivos.
Adaptación de materiales curriculares.	-Utilización de láminas específicas o ejercicios de apoyo para alumnado con dificultades. -Realización de prácticas suplementarias o de mayor dificultad para alumnado avanzado.
Diversificación de las estrategias, actividades e instrumentos de evaluación de los aprendizajes.	-Utilización combinada dentro de la planificación de los proyectos de estrategias, actividades e instrumentos de evaluación que se adapten a las distintas capacidades del alumnado: visuales, destrezas manuales, escritas, orales.

3.12.2. Actividades de enriquecimiento y ampliación

Se plantearán *actividades complementarias de ampliación*, que atienden al alumnado cuyo nivel de desarrollo es más elevado, también en las aulas tecnológicas.

El alumnado de enseñanza bilingüe cuenta con materiales preparados en la lengua extranjera con el apoyo de los/las auxiliares de conversación.

Las actividades de ampliación pueden recorrer a una parte del alumnado preparado para ellos mientras que aquél que presenta dificultades realiza actividades de refuerzo con objeto de recuperar contenidos no superados. La diversificación curricular en el aula es una medida recomendada para evitar el fracaso escolar.

3.12.3. Adaptaciones curriculares significativas ACNEEs

Teniendo en cuenta el asesoramiento del equipo de Orientación, se aplicará al alumnado con necesidades educativas especiales y de forma personalizada, además de las medidas ordinarias de atención a la diversidad, una adaptación curricular que adapta aquellas competencias que conllevan mayor complejidad. En cualquier caso, el seguimiento de este alumnado permitirá reconocer su progreso.

3.13. Criterios evaluación por competencias específicas Expresión Artística 4º ESO

Competencia específica 1.

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.

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

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

Competencia específica 3.

- 3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.
- 3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.

Competencia específica 4.

- 4.1. Crear un producto artístico, 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.

3.14. Contenidos Expresión Artística 4º ESO

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 gráficas.
- Prevención y gestión responsable de los residuos.

B. Diseño y publicidad.

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

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

C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.

– Narrativa de la imagen fija:

Encuadre y planificación, puntos de vista y angulación.

La imagen secuenciada: el cómic y la fotonovela.

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

– Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o autotipia.

– Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.

– La imagen secuenciada.

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

– Narrativa audiovisual:

Fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje.

El guion y el *story-board*.

Técnicas básicas de animación: *stop-motion*.

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

Ejemplos de Situaciones de aprendizaje

1. El Camino

Introducción y contexto: Se propone que el alumnado realice el storyboard o guion gráfico de una secuencia narrativa en seis imágenes, cuyo tema general es la migración humana.

Esta situación de aprendizaje aborda, por un lado, la aproximación al lenguaje gráfico a través de un álbum ilustrado que comparte el mismo tema de partida: Emigrantes, de Shaun Tan. Y, por otro lado, desarrollar el uso de la técnica del collage, introduciendo los diferentes usos que de él se han hecho desde las primeras vanguardias artísticas, con artistas como Hannah Höch o Max Ernst, hasta la actualidad.

La metodología será la siguiente:

-Agrupación: entre dos o tres componentes.

– Formato: soporte de papel de 100x15 cm doblado a modo de fuelle, en seis partes de 15x15 cm, con portada y lomo.

– Se fundamentará en uno o varios elementos principales sobre los cuales se hará evidente el paso del tiempo y el cambio de lugar, en un paréntesis temporal y al ritmo que cada grupo desee.

– Sesiones: Se plantea la actividad de forma inicial en 8 sesiones, pero se irá ajustando en función del desarrollo de ésta y las necesidades de los alumnos y de las alumnas.

– Materiales y técnica: El material con el que llevar a cabo el trabajo final quedará a elección de cada grupo pudiendo utilizar en el collage cualquier imagen recortada, ilustración o fotografía en papel, junto a técnicas de dibujo y pintura con las que se haya experimentado en situaciones anteriores. De este modo, el alumnado podrá poner en práctica los aprendizajes adquiridos previamente sobre técnicas y desarrollar su personal manera de aplicarlas.

Objetivos didácticos: – Acercarse a producciones gráficas realizadas por profesionales de la novela gráfica y el álbum ilustrado, siendo capaz de realizar un análisis formal. – Conocer algunas de las vanguardias artísticas y apreciar su influencia decisiva en el desarrollo de las producciones artísticas actuales. – Analizar las posibles vías de aproximación al tema de la migración. – Utilizar la imagen secuenciada para transmitir un mensaje. – Utilizar correcta e intencionadamente la narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. – Valorar el proceso de trabajo para la consecución de la producción final. – Experimentar con las técnicas mixtas y el collage.

Elementos curriculares involucrados: Respecto las competencias clave, aquellas que atañen al proyecto que se plantea son las siguientes: Competencia en comunicación lingüística (CCL), Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), Competencia Ciudadana (CC). Se desarrollan tres de las competencias específicas de la materia: CE.EA.1, CE.EA.2 y CE.EA.4.

Se conecta con los dos bloques de saberes de la materia:

A. Técnicas gráfico-plásticas y

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

3.15. Procedimientos de evaluación. Criterios de calificación

El grado de consecución de las competencias específicas se medirá atendiendo al grado de cumplimiento de los siguientes requisitos que condicionarán la calificación:

- Disponer de los materiales mínimos exigidos para el trabajo en clase.
- Realización y entrega de los ejercicios propuestos en las fechas o plazos que se fijen.

La evaluación será continua y formativa. La calificación de las evaluaciones de curso será una nota ponderada de las obtenidas a través de procedimientos variados definidos por el profesorado en su programación de aula.

Los procedimientos de evaluación (cómo se realiza la recogida de la información de la evolución del alumnado) pueden incluir:

- La observación sistemática y los registros del seguimiento del proceso de aprendizaje a través de distintos instrumentos:
- Adecuación del alumnado a las pautas establecidas en la secuenciación de proyectos definidos por el profesorado a lo largo del curso.
- Establecimiento de hitos evaluables dentro del desarrollo de los proyectos comunicados con anterioridad al alumnado.
- En el desarrollo de los proyectos podemos evaluar muy distintas concreciones: debates, el cuaderno de clase, prácticas rápidas realizadas para investigar sobre el tema, diferentes documentos gráficos, bocetos, croquis y planos, redacción de análisis de información o respuestas razonadas...
- Por la coevaluación y autoevaluación del alumnado.
- Ampliaciones del proyecto de carácter voluntario.

Los criterios de calificación, incluyen:

- La asignatura es práctica. Es necesario realizar todos los hitos mínimos evaluables marcados en el proyecto.
- Los criterios atenderán a la consecución de las competencias específicas y a su ordenación en el proyecto de cara a obtener el perfil de salida exigido por la legislación al cumplir la etapa educativa. Tendremos en cuenta:
- Comprensión del problema o conciencia del propósito del proyecto expuesto.
- Coherencia entre la intención y la expresividad.
- Creatividad y originalidad en la resolución
- Corrección en el trabajo desarrollado según los criterios específicos de calificación de los proyectos.

Cada actividad debe llevar consignada o bien en el aula virtual o bien comunicándolo oralmente al alumnado, una distribución clara que asigne cuantitativamente un peso a los criterios de calificación. Estos criterios corresponden al profesorado del grupo definirlos y comunicarlos al alumnado. Se adjudica un porcentaje global que puede ser desglosado por cada profesor/a en la programación de aula.

Los instrumentos de evaluación son:

- Realización práctica de producciones plásticas o audiovisuales a través de las técnicas y procedimientos indicados en el enunciado.
- Producciones escritas individuales o colectivas de reflexión o investigación en temas dados
- Concreciones creativas de planteamientos iniciales para producciones como bocetos, croquis, fotografías de documentación u otras
- Pruebas prácticas plásticas o de dibujo asociadas o no preguntas escritas a realizar presencialmente y de modo individual en el aula
- Presentaciones orales en el aula, individuales o colectivas, o, del mismo modo, demostraciones visuales con el mismo objeto

En el caso de las asignaturas de la ESO no es necesario segmentar estos criterios por niveles educativos ya que la materia solo continúa en la profundización a lo largo de los cursos.

El Programa de Años Intermedios incorpora 4 criterios de calificación que quedarán reflejados en la nota final. Estos criterios son sobre 7 y la calificación final sobre 8. Los criterios se refieren al conocimiento y comprensión, a la indagación y el diseño, al procesamiento y evaluación y finalmente a la reflexión sobre el impacto de la ciencia alcanzados.

Recuperación de las evaluaciones durante el curso

En caso de evaluación negativa se propondrá un plan de recuperación durante la siguiente en la que el alumnado con la materia suspensa tendrá un seguimiento especial. Estarán planteadas dentro del desarrollo del proyecto al que se refieran.

Las propuestas de recuperación y de ampliación se plantearán en cualquier momento de la evaluación, atendiendo a las necesidades concretas.

Los criterios de calificación serán los mismos que los empleados para la calificación de las evaluaciones de curso.

Pérdida del derecho a la evaluación continua

De acuerdo con el reglamento de Régimen Interior del centro, aquel alumnado 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.

Este alumnado deberá someterse a una prueba basada en los contenidos no evaluados, a la que se apliquen los criterios de evaluación y calificación programados. En el caso de que la decisión adoptada abarque todo el curso el modelo de referencia para la realización de esta prueba será la prueba extraordinaria programada por el departamento. La prueba, programada por el Departamento, la realizará el profesorado que imparte el área o materia e informará al alumnado afectado con suficiente antelación de la fecha, hora, lugar, útiles necesarios y, en su caso, orientaciones didácticas.

Recuperación de la materia de EPVA pendiente en alguno de los cursos anteriores

El alumnado que, cursando la materia de EPVA, tenga evaluación negativa en alguno de los cursos anteriores serán atendidos y evaluados por su actual profesor quien les comunicará el plan de trabajo para la recuperación correspondiente.

Cuando el alumnado tenga dos cursos pendientes el profesorado de la materia priorizará un proyecto que abarque ambos atendiendo al perfil de salida de la etapa. Éste le será facilitado a través del profesorado tutor y vía el aula virtual. Será necesaria la entrega de la totalidad del proyecto propuesto. La fecha de entrega se indicará en el tablón de anuncios del departamento.

El procedimiento de recuperación finalizará al término de la 2ª evaluación, cuando el alumnado haya aprobado las 2 primeras evaluaciones del curso actual, considerándose recuperada la materia del curso anterior. Pudiera considerarse aprobado igualmente si aún habiendo sido evaluado negativamente su profesor/a considera que ha superado las competencias específicas.

El alumnado de 4º ESO que no curse EPVA y tenga la materia pendiente será atendido por la Jefa de departamento cuando no existan horas de recuperación de pendientes adjudicadas a otro profesor del departamento. La Jefa de departamento informará del funcionamiento de las clases de recuperación si las hubiere. Toda la información estará en el tablón de anuncios del departamento.

INTRODUCCIÓN

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 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 preformateados 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.

En el primer bloque

– 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.

En el segundo bloque

– 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 se 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 también es inherente a este bloque, ya que el alumnado tendrá que comprender una serie de conceptos a través de la lectura que le permitan conocer elementos formales de la imagen con los que construir y utilizar una gramática que se 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. En el tercer bloque dedicado a la narrativa audiovisual se trabajarán 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 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 es necesaria la creación de una trama y su articulación en un guion, también lo es el uso de los aspectos técnicos que deben sustentar una producción y que se van a manifestar tanto en la colocación de la cámara como en la incorporación de una banda sonora 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.

En el último bloque

- 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 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.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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. 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 del audiovisual, como la incorporación del sonido a la imagen. 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. 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, STEM2, CD1, CCEC1, CCEC2.

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 personalidad abierta y amplia. 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. Asimismo, debe comprender la sintaxis del medio audiovisual en toda su complejidad, integrando el respeto a la posición del público receptor. 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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CD3, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.

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. 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. 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, 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 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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM3, CD2, CD3, CPSAA3.1, CE2, CCEC4.1, CCEEC4.2.

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. 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. 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. 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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM3, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCE5, CCEC4.2

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1.

1.1. 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.

1.2. 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.

1.3. Proponer interpretaciones personales del patrimonio fotográfico y audiovisual, argumentando desde un criterio estético propio.

Competencia específica 2.

2.1. 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.

2.2. Evaluar el rigor ético y formal con el que se usan 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 necesidad de respeto de la propiedad intelectual y los derechos de autor.

2.3. 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.

Competencia específica 3.

3.1. Confeccionar adecuadamente los equipos de trabajo para producciones audiovisuales colectivas, identificando las diferentes habilidades requeridas y repartiendo tareas con criterio.

3.2. 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.

3.3. 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.

3.4. Realizar producciones audiovisuales de manera creativa, utilizando correctamente las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje necesarias, valorando el trabajo colaborativo e intentando conseguir un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente.

Competencia específica 4.

4.1. Justificar la elección del lenguaje, el formato y los medios técnicos en producciones audiovisuales, considerando previamente el tipo de público al que se quieren dirigir.

4.2. 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.

4.3. 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.

CONTENIDOS

A. Hitos y contemporaneidad de la fotografía y el audiovisual. Formatos audiovisuales. – Creación y evolución de la fotografía y el lenguaje audiovisual: Pioneros en los avances tecnológicos y en el establecimiento de las formas lingüísticas en ambos medios. 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 Brighton, David W. Griffith, Alice Guy Blaché. – Principales corrientes históricas en fotografía, 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 Vilatóbá, Dr. Hugh Welch Diamond, Nadar, Agencia Magnum, Dorothea Lange, Walker Evans, Brassai, Ansel Adams, Francesc Catalá-Roca, Diane Arbus, Cecil Beaton, Chema Madoz, Anne Leibovitz, Cristina García Roderó, Ouka Leele, Oliviero Toscani, Richard Avedon, Mario Testino, John Heartfield, Josep Renau, Man Ray, entre otros. – 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. Metrópolis de Fritz Lang. Un perro Andalúz 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 Scherfig. 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. – La diversidad en las manifestaciones fotográficas y audiovisuales contemporáneas y del pasado. – 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. – Principales formatos audiovisuales: corto, medio y largometraje de ficción, corto, medio y largometraje documental, serie, ensayo filmico, formatos televisivos, videoclip, fashion film, spot, vídeo educativo, vídeo corporativo/institucional y formatos asociados a las redes sociales, entre

otros. 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. – 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. – Plano y toma: Escala: valor expresivo y toma Angulaciones y movimientos de cámara. Plano y contraplano. El plano secuencia. – 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. – Exposición, profundidad de campo, enfoque, encuadre, campo y fuera de campo. – Efectos técnicos: ralentización, aceleración, congelado, inversión de movimiento, fragmentación de la imagen, transiciones. – Conceptos básicos sobre iluminación. – Composición para imagen fija y para imagen en movimiento. – 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 de la imagen audiovisual.

C. Narrativa audiovisual. – 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. – El guion técnico y el storyboard. – La planta de cámara. – La puesta en escena: localizaciones, decorados (volumétricos y virtuales), caracterización, interpretación, iluminación, movimiento. – Los decorados de Gil Parrondo. – Los diseñadores de vestuario: Edith Head, Yvonne Blake, Colleen Atwood y la alta costura en el cine. – 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. – 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. – Los lenguajes de la televisión y la publicidad.

D. La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos. – Equipos humanos de trabajo en la producción audiovisual: dirección, producción, cámara/fotografía, sonido, arte, postproducción. Montador. Compositor musical. Director de fotografía. Sonidista. Atrezzista. Script. – La distribución de tareas en la producción audiovisual: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas. – Fases de trabajo: preproducción, rodaje y postproducción. Guiones originales. Adaptaciones. Castings. El plan de rodaje. Distribución y exhibición. – Estrategias de selección de técnicas, herramientas y convenciones audiovisuales. – 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. – Grabación del sonido. Sincrónico y recreado. Efectos foley y efectos especiales de sonido. – Introducción a los principales softwares de edición no lineal. Diferencias entre la edición lineal y no lineal. Principales editores de vídeo no lineales. – 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. – Protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría. – Técnicas y estrategias de evaluación de las producciones audiovisuales.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Ejemplo de situación de aprendizaje

Editar un tráiler, de una película ficticia, inscrito en una campaña social.

Se propone editar un tráiler que forme parte de una campaña social, cuyo briefing ha sido definido previamente. Para ello se deben seleccionar y montar imágenes de películas a las que se cambiará el sonido original, modificando los diálogos y sonidos originales. Se pueden extraer imágenes de una o más películas, pero se recomienda cuidar al máximo la coherencia visual entre planos, lo cual es más sencillo usando imágenes de una sola película.

Realizar un proyecto audiovisual cumpliendo con todas sus fases mediante agrupaciones colaborativas, trabajando inicialmente desde las fases de creatividad, generando propuestas y temporalizando los distintos hitos, cumpliendo con la planificación, documentación, registro y evaluación de la propuesta.

Introducción y contextualización:

El planteamiento de la materia Cultura audiovisual se basa en el aprender haciendo y en el desarrollo de las competencias y talentos para comunicar y crear productos audiovisuales de impacto. Es por ello que los saberes de la materia se estructuran en torno al aprendizaje y análisis crítico de los códigos visuales de imágenes fijas y audiovisuales; para después planificar y resolver producciones audiovisuales, asignando tareas específicas a los alumnos y a las alumnas, que ejercen de directores o de directoras que, a su vez, forman equipos creativos y técnicos, y se deben implicar desde la elaboración de guiones hasta el rodaje de escenas o registro de sonidos para, finalmente, crear una obra audiovisual a partir del montaje de las imágenes y sonidos.

Esta situación de aprendizaje se encuadra, por tanto, dentro del bloque temático D. “Producción audiovisual. Técnicas y procedimientos”. Consiste en crear una pequeña pieza audiovisual, en forma de tráiler de una película inventada, que forma parte de una campaña social definida previamente.

Criterios de evaluación:

- 2.1. 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.
- 2.2. Evaluar el rigor ético y formal con el que se usan las herramientas de creación audiovisual, analizando diversas producciones, distinguiendo críticamente los modos de presentar las informaciones y los mensajes, identificando su posible manipulación y reflexionando sobre la necesidad de respeto de la propiedad intelectual y los derechos de autor.
- 2.3. 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.
- 4.1. Justificar la elección del lenguaje, el formato y los medios técnicos en producciones audiovisuales, considerando previamente el tipo de público al que se quieren dirigir.
- 4.2. 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.
- 4.3. 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.

Elementos curriculares involucrados:

En el plano competencial se desarrollan las siguientes Competencias clave: STEM3, CD2, CD3 y CD4, CPSAA3.1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

Además, en esta Situación de aprendizaje se trabajan todas las Competencias específicas de la materia: CE.CA.1, CE.CA.2, CE.CA.3 y CE.CA.4.

Con la realización de este proyecto se trabajan los saberes básicos de los bloques A, C y D.

Conexiones con otras materias:

Esta situación de aprendizaje se puede vincular estrechamente con la materia de Imagen y sonido, de 2º curso de Bachillerato, y también con Técnicas de expresión gráfico-plástica y con Dibujo artístico.

Descripción de la actividad:

La actividad consiste en una propuesta para realizar un tráiler que forme parte de una campaña social determinada previamente. Para ello se deben seleccionar y montar imágenes ya existentes de películas

conocidas por el gran público, a las que se cambiará el sentido original a través del montaje y la sustitución del sonido original, tanto diálogos como música y efectos de sonido originales. Se pueden extraer imágenes de una o más películas, pero, para mantener al máximo la coherencia visual entre planos, se recomienda usar imágenes de una sola película.

La actividad se realizará por parejas y constará de varias fases:

Sesión 1: Se presenta un briefing con las condiciones y se establecen los grupos de trabajo (dos personas). Se trata de una campaña social con una temática y slogan ya definidos. Debe promover actitudes positivas o la concienciación sobre problemas sociales. Se solicita una pieza audiovisual corta, en forma de tráiler de entre un minuto y dos minutos y medio, que parezca promocionar una película que realmente no existe. Esta intención paródica con fines sociales debe ser fácilmente comprensible por todos los públicos, evitando además establecer o sugerir connotaciones negativas hacia el original.

Sesión 2: Brainstorming o lluvia de ideas. A partir del slogan de la campaña proponer una historia que pueda servir de vehículo. Proponer películas o personajes adecuados, bien por su resonancia con el tema del slogan o, por lo contrario, el contraste, en esta fase todas las ideas son bien recibidas. Al final, se seleccionarán propuestas y establecerán asociaciones interesantes que puedan servir de punto de partida.

Sesión 3: escritura del guion para el tráiler definiendo la idea motora y un conflicto claro y potente que resulte llamativo e interesante al público al que va dirigida la campaña.

Sesión 4: Búsqueda de clips de vídeo y sonidos para la pieza. Se pueden utilizar sonidos de distintos bancos gratuitos, realizar grabaciones o utilizar clips de otras películas.

Sesión 5: Crear un storyboard y montar con él un animatic en un programa de edición de vídeo, para establecer los tiempos, ritmo y la combinación narrativa y expresiva más eficaz de imagen y sonido.

Sesión 6: Realizar propuestas de mejora y aplicar ajustes.

Sesión 7: Realizar el montaje final añadiendo efectos, diseños, transiciones y textos.

Sesión 8: Pitching ante los compañeros defendiendo las fortalezas de su propuesta de campaña y la idoneidad de tomarla como referencia para una campaña real.

Metodología y estrategias didácticas:

La primera sesión se dedicará a explicar los objetivos de la situación de aprendizaje, la rúbrica y los pasos a seguir. Se realizarán equipos y se les propondrá realizar una lluvia de ideas, una vez depurada se procederá al reparto de tareas. El profesor o la profesora ejercerán el rol de guía y les encaminará o les proporcionará feedback en los aspectos de mejora. En cada sesión se anotarán los avances en la rúbrica planteada al inicio de la actividad.

Una vez terminado el trabajo, se guardará en el portfolio del alumnado y expondrá sus propuestas de tráiler, explicando sus intenciones comunicativas y reflexionando sobre los aprendizajes adquiridos.

Atención a las diferencias individuales:

El trabajo en grupo requiere supervisión y refuerzo para que se dé una interdependencia positiva, para que todo el grupo trabaje por el grupo y la planificación y desarrollo de las actividades se adapten a los diferentes ritmos de aprendizaje. Evitar inacciones dentro de los roles es fundamental, así como evitar críticas negativas o mal aceptadas para que no haya un mal clima en clase, también.

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.

Recomendaciones para la evaluación formativa:

El docente observa cómo se trabaja en el aula mediante las sesiones grupales, el trabajo sobre ideación, generación de propuestas y objetivos, cómo se lleva a cabo la guionización y planificación de proyecto audiovisual en las distintas fases y áreas, la recopilación, generación y captación de imágenes y sonidos, los montajes previos y el montaje final, así como la intervención individual de cada uno en las tareas individuales y colectivas.

Para que todo ello quede adecuadamente registrado se propone la realización de rúbricas con cada una de las fases y tareas del proyecto, y en las que se establezcan diversos descriptores relativos tanto a criterios de evaluación del proceso de ideación, planificación, ejecución y revisión del proyecto, así como para la actuación por parejas y la individual sobre esta unidad didáctica.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

De acuerdo con el Decreto 64/2002, de 20 de julio, y en el marco de lo dispuesto en el artículo 19 del Real Decreto 984/2021, de 16 de noviembre, la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria será **continua, formativa e integradora**. La evaluación de los aprendizajes del alumnado tendrá un **carácter formativo** y será un **instrumento para la mejora** tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

Se promoverá el uso de manera generalizada de **instrumentos de evaluación variados, diversos y adaptados** a las diferentes situaciones de aprendizaje que permitirán la valoración objetiva, para todo el alumnado, del grado de adquisición de los contenidos/saberes básicos de la materia, el trabajo/esfuerzo del alumnado, su interés en la realización de las tareas y actividades propuestas y la actitud mostrada en el seguimiento de la actividad desarrollada.

En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumno se tendrán en cuenta, como referentes últimos, la consecución de los **objetivos establecidos para la etapa** y el desarrollo de las **competencias clave**. La evaluación de los procesos de aprendizaje tendrán además su referente en los **criterios de evaluación** correspondientes a las **competencias específicas de la materia**.

Procedimiento de evaluación

La evaluación del alumnado se llevará a cabo a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias específicas de la materia.

- **Evaluación inicial.** La evaluación inicial se realizará durante el primer mes del curso escolar con el fin de conocer y valorar la situación inicial del alumnado. Dicha evaluación inicial tendrá carácter orientador y será el punto de referencia para la toma de decisiones relativas al desarrollo del currículo y para su adecuación a las características y conocimientos del alumnado. Para ello, se realizarán actividades diversas que activen en el alumnado las competencias adquiridas con anterioridad, trabajando los aspectos fundamentales que el alumnado debería conocer hasta el momento. De igual modo se dispondrán actividades suficientes que permitan conocer realmente la situación inicial del alumnado del grupo, a fin de abordar el proceso educativo realizando los ajustes pertinentes a las necesidades y características tanto de grupo, como individuales para cada alumno o alumna.

- 1- **Evaluación continua.** La evaluación de los aprendizajes del alumnado se llevará a cabo mediante las distintas realizaciones del alumnado en su proceso de enseñanza-aprendizaje a través de diferentes contextos o instrumentos de evaluación. En el contexto del proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno o alumna no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias imprescindibles para continuar el proceso educativo.

- **Evaluación final o sumativa.** Es la que se realiza al término de un periodo determinado del proceso de enseñanza- aprendizaje para determinar si se alcanzaron los objetivos propuestos y, en qué medida los alcanzó cada alumno o alumna del grupo-clase. Conclusión o suma del proceso de evaluación continua en la que se valorará el proceso global de cada alumno o alumna. El nivel obtenido será indicativo de una progresión y aprendizaje adecuados, o de la conveniencia de la aplicación de medidas para que el alumnado consiga los aprendizajes previstos.

Técnicas de evaluación

Estrategias para recoger información sobre el objeto de evaluación.

- 1- **Técnicas de observación**, que evaluarán la implicación del alumnado en el trabajo individual o cooperativo, las actitudes personales y relacionadas y los conocimientos, habilidades y destrezas relacionadas con la

materia. Se podrán emplear registros anecdótico, descriptivo, escalas de valoración, listas de control, diario de clase del docente cuaderno del profesor o rúbricas.

- 2- El **análisis de documentos, producciones y artefactos**, que el alumnado realiza a lo largo del proceso de aprendizaje. Tienen un carácter competencial y son funcionales porque hacen observable lo aprendido. Se podrán emplear en su evaluación rúbricas, listas de cotejo o escalas de valoración.
- 3- Las **técnicas de medición**, a través de pruebas escritas u orales, entrevistas, cuestionarios, formularios, informes, trabajos o dossier, cuaderno del alumnado, intervenciones en clase,...
- 4- Las **técnicas de autoevaluación y coevaluación**, favoreciendo el aprendizaje desde la reflexión y valoración del alumnado sobre sus propias dificultades y fortalezas y las de sus iguales, sobre la participación de los compañeros y compañeras en las actividades de tipo colaborativo y desde la colaboración con el profesorado en la regulación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Instrumentos de evaluación

Para la evaluación del alumnado se utilizarán diferentes instrumentos, ajustados a los criterios de evaluación y a las características específicas del alumnado, se podrán emplear en las distintas unidades:

- **Registro de evaluación individual**, en el que el profesorado anotará las valoraciones de cada uno de los aspectos evaluados, asociados a los criterios
- **Rúbricas** que contribuyan a objetivar las valoraciones asociadas a los niveles de desempeño de las competencias mediante indicadores de logro.
- **Escalas de observación** que permitan al profesorado llevar a cabo una evaluación formativa relacionadas con la materia.

Se seleccionan productos para hacer evidente la adquisición de los aprendizajes descritos en los criterios de evaluación y el de sus respectivas competencias. En el desarrollo de las unidades didácticas se podrán emplear como productos:

- **Producción general y/o tecnológica individual y/o grupal** (Producciones gráficas, visuales y audiovisuales. Archivos de sonido. Doc. de texto. Presentaciones. Formularios. Contenidos creados con App. Tutoriales).
- **Presentación individual y/o grupal** (Exposiciones. Presentación de investigaciones. Presentación de productos. Debates).
- **Producción escrita** (Investigaciones. Análisis de imágenes y audiovisuales. Críticas. Guiones. Cuestionarios. Pruebas objetivas).

Estas producciones y presentaciones serán valoradas de acuerdo con estos criterios de calificación de la materia.

Criterios de calificación

La calificación de las evaluaciones del curso será una nota ponderada de las obtenidas a través de de distintos procedimientos de evaluación.

- **Producción general y/o producción tecnológica individual y/o grupal**. Evaluado mediante registro de evaluación individual y grupal, rúbricas y escalas de observación. **(60 % sobre la calificación)**
- **Producción escrita y/o presentación individual y/o grupal**. Evaluado mediante registro de evaluación individual y rúbricas. **(40 % sobre la calificación)**

Entre las producciones evaluadas se incluyen aquellas realizadas en el marco de las actividades extraescolares y complementarias recogidas en este documento.

La nota final del curso será media de las calificaciones obtenidas en cada una de las tres evaluaciones.

Recuperación de las evaluaciones durante curso

En caso de obtener una calificación suspensa en una evaluación, el/la alumno/a deberá presentarse a un control de contenidos de recuperación, prueba objetiva y entregar los ejercicios demandados durante la evaluación suspensa. El criterio de calificación de esta recuperación será 40% control de contenidos, mediante prueba objetiva, 60% ejercicios.

Examen extraordinario de junio

Con carácter general las pruebas extraordinarias de las distintas materias y cursos las determinará el profesor responsable de cada materia y curso.

La prueba de este examen estará basada en los contenidos expresados en la programación de Cultura Audiovisual y el/la profesor/a informará a sus alumnos/as del contenido, de los materiales necesarios para su realización y de los criterios de calificación fijados por el Departamento.

La prueba del examen contendrá 4 ejercicios teóricos y prácticos relacionados con los contenidos recogidos en esta programación.

Sistema extraordinario de evaluación

Por imposibilidad de aplicación de los criterios generales de evaluación, de acuerdo con lo establecido en el centro, aquellos/as alumnos/as 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.

Estos/as alumnos deberán realizar una prueba objetiva, 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/as alumnos/as 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.

SEMIPRESENCIAL

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:

B. Elementos formales y capacidad expresiva de la imagen fotográfica y el lenguaje audiovisual. Concepto e historia del dibujo.

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

2ª Evaluación:

C. Narrativa audiovisual.

3ª Evaluación:

D. La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos.

METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES

Desde el presente curso 2023/ 2024, la normativa reguladora del Bachillerato para personas adultas en la Comunidad de Madrid, *ORDEN 2034/ 2023 de 9 de Junio, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se regula la ordenación y organización de la oferta específica del Bachillerato para las personas adultas en la Comunidad de Madrid*, establece como novedad principal la **enseñanza semipresencial**, que va a determinar la metodología a desarrollar en la materia de Cultura Audiovisual, conforme al Artículo 5.

Metodología y recursos didácticos:

1. Las metodologías se deberán adaptar a la educación a distancia, desarrollando actividades formativas sincrónicas y asincrónicas que permitan la interacción con los alumnos de forma presencial o a través de la plataforma virtual de aprendizaje, así como prever la atención personalizada a los mismos.

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 autoaprendizaje, de tal 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 Cultura Audiovisual, se plantearán procedimientos diferenciados para las:

Tutorías colectivas presenciales: Consistirán en sesiones que combinan la exposición de contenidos teóricos con la práctica, planteando y realizando trabajos en el aula, individuales o colaborativos, que puntualmente podrán terminarse en casa.

Tutorías colectivas no presenciales: Se desarrollarán online a través del curso del Aula Virtual. 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

SA 1ª Evaluación_ Título: Planeando imágenes

Contextualización: esta Situación de Aprendizaje pretende que el alumno, a partir de los contenidos trabajados en el aula, aprenda a mirar y planificar la realización de fotografías asentando los conceptos relacionados con el encuadre y los diferentes tipos de planos mediante la realización de fotografías de un objeto.

Objetivos generales de etapa: se contribuye a alcanzar los siguientes objetivos generales de etapa G, I, K y L.

Objetivos de aprendizaje: de modo específico se pretenden alcanzar los siguientes objetivos de aprendizaje:

- Aprender y diferenciar los diferentes tipos de planos fotográficos.
- Realizar fotografías de un objeto planificando el encuadre bajo los diferentes tipos de plano.
- Elaborar y compartir un documento ordenado a partir de la práctica realizada.
-

Temporalización: se prevé desarrollar esta actividad a lo largo de 6 sesiones, distribuidas en tres sesiones de tutoría colectiva presencial y tres sesiones colectivas no presenciales, al tratarse del Bachillerato Semipresencial.

Bloques de contenidos: se trabajarán contenidos o saberes básicos correspondientes a los Bloques de Contenidos B.

Competencias específicas / Criterios de Evaluación: contribuye a desarrollar las siguientes competencias específicas que permiten establecer los siguientes criterios de evaluación:

- Competencia específica 1:
 - o 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.
- Competencia específica 2:
 - o 2.1. 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.
- Competencia específica 3:
 - o 3.2. 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.
 - o 3.4. Realizar producciones audiovisuales de manera creativa, utilizando correctamente las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje necesarias, valorando el trabajo colaborativo e intentando conseguir un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente.
- Competencia específica 4:
 - o 4.3. 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.

Competencias clave / Descriptores operativos: la situación de aprendizaje contribuye a alcanzar las competencias clave y sus correspondientes descriptores operativos, CCL1, STEM 2, CD2, CPSAA5, CC3, CE2, CE3, CCEC3.1.

Actividades de enseñanza y aprendizaje: las diferentes actividades que se proponen pretenden que, de un modo progresivo y guiado, el alumno pueda alcanzar los objetivos de aprendizaje; por ello se plantean una sucesión de trabajos y actividades que permitan aprender y experimentar con cada uno de los tipos de plano expuestos.

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.

Los trabajos realizados se expondrán en sesión de tutoría colectiva presencial para analizar de manera respetuosa y aprender de las propuestas de los compañeros.

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.

SA 2ª Evaluación_Título: Visiones desde el futuro

Contextualización: esta Situación de Aprendizaje pretende que el alumno, realice un proyecto audiovisual cumpliendo con todas sus fases mediante agrupaciones colaborativas, trabajando inicialmente desde las fases de creatividad, generando propuestas y temporalizando los distintos hitos, cumpliendo con la planificación, documentación, registro y evaluación de la propuesta.

Objetivos generales de etapa: se contribuye a alcanzar los siguientes objetivos generales de etapa G, H, K y L.

Objetivos de aprendizaje: de modo específico se pretenden alcanzar los siguientes objetivos de aprendizaje:

- Planificar el proceso creativo atendiendo y experimentando sus diferentes fases.
- Reflexionar a cerca del futuro en diferentes ámbitos y realizar una producción audiovisual.
- Trabajar de modo colaborativo.

Temporalización: se prevé desarrollar esta actividad a lo largo de 10 sesiones, distribuidas en cinco sesiones de tutoría colectiva presencial y cinco sesiones colectivas no presenciales, al tratarse del Bachillerato Semipresencial.

Bloques de contenidos: se trabajarán contenidos o saberes básicos correspondientes a los Bloques de Contenidos A, 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 2:
 - o 2.1. 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.
 - o 2.3. 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.
- Competencia específica 3:
 - o 3.2. 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.
 - o 3.4. 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 preparado previamente.
- Competencia específica 4:
 - o 4.1. Justificar la elección del lenguaje, el formato y los medios técnicos en producciones audiovisuales, considerando previamente el tipo de público al que se quieren dirigir.
 - o 4.2. 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.
 - o 4.3. 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.

Competencias clave / Descriptores operativos: la situación de aprendizaje contribuye a alcanzar las competencias clave y sus correspondientes descriptores operativos, STEM 3, CD3, CPSAA3.1, CC3, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1 y CCEC4.2.

Actividades de enseñanza y aprendizaje: las diferentes actividades que se proponen pretenden que, de un modo progresivo y guiado, el alumno pueda alcanzar los objetivos de aprendizaje, por ello se plantean una sucesión de trabajos y actividades que permitan abordar y experimentar cada una de las fases del proceso creativo.

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 todas o algunas de 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, 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.

SA 3ª Evaluación_Título: Producción de StopMotion

Contextualización: esta Situación de Aprendizaje pretende que el alumno, realice un proyecto audiovisual cumpliendo con todas sus fases de modo individual, trabajando inicialmente desde las fases de creatividad, generando propuestas y temporalizando los distintos hitos, cumpliendo con la planificación, documentación, registro y evaluación de la propuesta.

Objetivos generales de etapa: se contribuye a alcanzar los siguientes objetivos generales de etapa F, G, I, H, y K.

Objetivos de aprendizaje: de modo específico se pretenden alcanzar los siguientes objetivos de aprendizaje:

- Planificar el proceso creativo atendiendo y experimentando sus diferentes fases.
- Aplicar los saberes básicos en torno a los elementos formales del lenguaje audiovisual y realizar una producción audiovisual.
- Reflexionar sobre su proceso de aprendizaje y evaluar los trabajos de los compañeros.

Temporalización: se prevé desarrollar esta actividad a lo largo de 12 sesiones, distribuidas en seis sesiones de tutoría colectiva presencial y seis sesiones colectivas no presenciales, al tratarse del Bachillerato Semipresencial.

Bloques de contenidos: se trabajarán contenidos o saberes básicos correspondientes a los Bloques de Contenidos B, 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 2:
 - o 2.1. 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.
 - o 2.3. 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.
- Competencia específica 3:
 - o 3.2. 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.

- o 3.4. 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 preparado previamente.
- Competencia específica 4:
 - o 4.3. 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.

Competencias clave / Descriptores operativos: la situación de aprendizaje contribuye a alcanzar las competencias clave y sus correspondientes descriptores operativos, STEM 3, CD3, CPSAA3.1, CC3, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1 y CCEC4.2.

Actividades de enseñanza y aprendizaje: las diferentes actividades que se proponen pretenden que, de un modo progresivo y guiado, el alumno pueda alcanzar los objetivos de aprendizaje, por ello se plantean una sucesión de trabajos y actividades que permitan abordar y experimentar cada una de las fases del proceso creativo.

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.

Las producciones audiovisuales presentadas se expondrán en sesión de tutoría colectiva presencial para analizarlas y evaluarlas de manera respetuosa, aprender de las propuestas de los compañeros y reflexionar sobre el propio proceso de aprendizaje.

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.

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Se ha habilitado curso en el Aula Virtual del centro, como plataforma de aprendizaje de las tutorías colectivas no presenciales y el apoyo tutorial. Además, se dispone de página en la web del Departamento de Dibujo del instituto, con los contenidos de la materia para su estudio:

<https://sites.google.com/site/artessanisidro/home/>

En el aula donde se desarrollan las sesiones correspondientes a las tutorías colectivas presenciales, 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:

Folios y bolígrafo para tomar apuntes (Cuaderno de clase)

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:

- o **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 clase.
- o Se realizará una prueba o **examen** al final de cada una de las evaluaciones, en base a los contenidos tratados, en las que el alumno pueda poner en práctica y demuestre las competencias adquiridas.
- o **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 solucionario de prueba escrita.

Los **criterios de calificación** considerados son:

- o El examen contará un 20% de la calificación de la evaluación;
- o Los trabajos, actividades y la parte de observación en el aula un 80% de la calificación de la evaluación.

Si no se planteara 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.

Los alumnos que solamente hubieran suspendido una evaluación se presentarán a la convocatoria final ordinaria, con dicha parte suspensa.

La **evaluación continua** del alumnado requiere su asistencia regular a las tutorías colectivas presenciales 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** consistirá en un examen basado en los contenidos definidos en la programación y trabajados durante el curso. 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.

HORARIOS DE LAS ACCIONES TUTORIALES

La materia de Cultura Audiovisual se imparte 4 horas a la semana, distribuidas en el siguiente horario:

Tutorías colectivas presenciales:

Miércoles: 17:05h – 18:00h

Jueves: 19:10h – 20:05h

Tutorías colectivas no presenciales:

Martes: 21:00h - 21:55h

Viernes: 19:10h - 20:05h

Atención individualizada; que debe llevar a cabo el profesor tutor de la materia y que contemplará aquellas actividades destinadas a la atención del alumnado de forma telemática para facilitar la orientación y el apoyo necesarios en el proceso de aprendizaje de la materia, así como la información de los resultados obtenidos en las tareas de aprendizaje que se realicen para la adquisición de las competencias específicas de la materia. Esta información de los resultados debe basarse en los principios de la evaluación formativa y ofrecer al alumno las pautas que le permitan corregir los errores cometidos y mejorar progresivamente en su autoaprendizaje. Las consultas dirigidas al profesor responsable de la materia, recibidas a través de la

plataforma virtual de aprendizaje, deberán ser respondidas en un plazo máximo de tres días lectivos, salvo causa justificada.

CALENDARIO DE EXÁMENES

Se describe, a fecha de entrega de la presente Programación, el calendario orientativo de exámenes previsto:

	1ª Evaluación	2ª Evaluación	3ª Evaluación	Final Ordinaria	Extraordinaria
1º BACH.	Semana 20 NOV.	Semana 11 MAR.	Semana 27 MAY.	Semana 3 MAY.	Semana 10 de JUN.

PROGRAMACIÓN **DIBUJO ARTÍSTICO I y II**

Dibujar significa que la mirada debe convertirse en observación precisa y contemplación, para poder abstraer y sintetizar a través de la expresión gráfica la información de la realidad que nos rodea. El dibujo es, pues, un proceso interactivo de observación, reflexión y representación. Un proceso que requiere una técnica inicial, conocer sus recursos y elementos fundamentales, un ejercicio continuo de entrenamiento y práctica. Su desempeño solicita comprender su lenguaje, y cómo intervienen en él las formas y sus relaciones, las estructuras, los volúmenes, la perspectiva, las proporciones, el comportamiento de la luz y el color. Desde este punto de vista del dibujo como un método de trabajo casi científico de exploración e indagación, no podemos olvidar los avances que los artistas han conseguido a lo largo de la historia, las soluciones que han aportado a los problemas de formulación gráfica de un entorno tridimensional. El análisis de sus obras ayuda a encontrar los caminos que ya han recorrido en la búsqueda de respuestas, y de los que nos podemos servir en nuestra propia incursión en el dibujo. El dibujo es un lenguaje universal en cuanto que es una actividad intelectual, un medio de análisis y conocimiento. Es el primer enlace de unión entre la idea y su representación gráfica, lo que propicia que sea el origen de las actividades creadoras e imprescindible en el desarrollo de todas las demás artes, un paso previo en la resolución de proyectos y propuestas artísticas. Esto hace que los tipos de dibujo y sus ámbitos de aplicación sean extensos y variados, con áreas de conocimiento muy distintas y con necesidades formales y técnicas igualmente diversas. Sin embargo, dibujar no es solo el origen de múltiples actividades artísticas o una herramienta de conocimiento, sino también de expresión y comunicación, proyectamos nuestra visión del mundo no solo a través del estudio atento y analítico, también interviene nuestra imaginación reinventando la realidad. El dibujo, además de servir para realizar las primeras exteriorizaciones de nuestros pensamientos y emociones, es íntimo y directo, liberador en su inmediatez; en definitiva, es nuestro primer intento de apropiarnos del espacio. El trazo, el gesto del artista, revelan sin duda su necesidad creativa. El dibujo contiene la esencia del ser humano, es representativo de su autor y, en consecuencia, tiene un valor autónomo como obra de arte.

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

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

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

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

En la materia de Dibujo Artístico I y II, el hecho de dibujar debe conjugar tanto la intuición como la idea y el conocimiento previos, formando una dinámica creativa de retroalimentación que estimule un pensamiento divergente y facilite una conexión inmediata de la imaginación con la realidad. Como ejemplo de actividades para realizar con los alumnos de Dibujo Artístico I, se podría plantear, en relación con los contenidos transversales y el bloque de la expresión gráfica y sus recursos elementales, dentro del apartado de la línea, que el alumno realice ejercicios prácticos de representación de objetos cotidianos siguiendo los contornos en lápiz o tinta, «dibujo ciego de contornos» sin comprobar su dibujo, para desarrollar su agudeza y sensibilidad visual, pasando posteriormente a un dibujo en el que sí se permitiría la comprobación de la relación entre la forma dibujada y el objeto y la modificación del dibujo cuando sea necesario. Esta primera fase se concluiría realizando dibujos de objetos cotidianos utilizando líneas de relieve. Como fuente de inspiración se podrán analizar dibujos de Salvador Dalí, Henry Moore, Víctor Vasarely... En segundo de Bachillerato, en la materia Dibujo Artístico II, y en relación con los contenidos transversales y el tema del Dibujo y espacio, el alumnado podría realizar dibujos del natural en espacios urbanos exteriores aplicando los principios elementales de la perspectiva cónica para definir los puntos de fuga de las diferentes direcciones paralelas, valiéndose en estos dibujos tanto de la observación detallada, como de su sensibilidad artística y espontaneidad. Paralelamente se puede realizar un análisis de diferentes obras artísticas o artistas relacionado con la perspectiva cónica (Piero

della Francesca, El Lavatorio de Tintoretto, el Teatro Olímpico en Vicenza, Canaletto, Piranesi, Giorgio de Chirico, La Città Nuova de Sant'Elia, Un mundo de Ángeles Santos, Pearblossom Highway de David Hockney ...) Posteriormente y basándose en la obra «Las ciudades invisibles» de Italo Calvino, los alumnos podrían realizar bocetos preparatorios y un dibujo final en el que recrearan una perspectiva de una ciudad «invisible» elegida

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 observación detallada de la realidad, para ir avanzando hacia una expresión gráfica personal que pueda incluir la propia imaginación.

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

4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal. A lo largo de la historia del arte, los grandes avances y transformaciones se han producido por la incesante experimentación que los artistas han introducido en sus obras, ya sea en cuanto a los materiales y técnicas disponibles en cada momento, o en cuanto a la representación de la tridimensionalidad o la apropiación y ubicación en el espacio del ser humano. A pesar de las grandes diferencias que podemos encontrar en las distintas tendencias artísticas y épocas, se repite que la percepción y representación del espacio se ha realizado tomando la medida de la figura humana

como referencia de escala y proporción. En algunas propuestas artísticas contemporáneas, el cuerpo humano ha traspasado ese límite de referencia para convertirse en el protagonista de la creación artística, ya sea como soporte o como herramienta, llevando la expresividad del gesto y de la huella al centro mismo de la obra. Igualmente, se ha traspasado también el límite de la representación bidimensional de la tridimensionalidad para llegar a la apropiación misma del espacio, convirtiéndolo en el soporte de la propia intervención artística.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.

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

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

6. Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias. El dibujo parte de la observación precisa y activa de la realidad, por lo que es fundamental entender cómo funciona la percepción visual de la que partimos, sus leyes y principios, y la organización de los elementos en el espacio. El conocimiento y el uso de los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales, facilita al alumnado la construcción de un mecanismo de trabajo con el dibujo como base. Este le permite comprender las imágenes, sus estructuras y su composición. El dibujo se convierte así en un método de análisis de las formas, donde se muestra lo más destacado de los objetos, que al mismo tiempo se descubren ante nosotros en toda su verdad, desvelando aquello que pasaba desapercibido. Como todo método, el dibujo necesita una constancia en el trabajo. Solo dibujando se llegan a conseguir la destreza y la habilidad necesarias para emplearlo en nuestros proyectos.

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

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

7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios en la realización de producciones gráficas. Para que el alumnado pueda experimentar con las técnicas del dibujo, tanto tradicionales como digitales, deberemos facilitarle unos conocimientos básicos previos de un catálogo amplio de herramientas, medios y soportes. Una vez identificadas sus posibilidades de uso y de expresión, puede seleccionar aquellos más adecuados a sus fines en cada momento, experimentando con ellos y explorando soluciones alternativas en las representaciones gráficas que se le planteen. Reconocer el dibujo no solo como un método de análisis, sino también como un lenguaje creativo, conlleva comprender los distintos niveles de iconicidad que se pueden dar en las representaciones gráficas, así como los valores expresivos del 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 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 I

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1.

- 1.1. Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas.
- 1.2. Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares

Competencia específica 2.

- 2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada.
- 2.2. Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos.

Competencia específica 3.

- 3.1. Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica.
- 3.2. Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.

Competencia específica 4.

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

Competencia específica 5.

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

Competencia específica 6.

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

Competencia específica 7.

- 7.1. Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada.
- 7.2. Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos de técnicas como el claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.
- 7.3. Conocer y saber utilizar los fundamentos teóricos y prácticos del color para su utilización plástica.
- 7.4. Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.

Competencia específica 8.

- 8.1. Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas a partir del estudio y análisis del mismo.
- 8.2. Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.

Competencia específica 9.

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

CONTENIDOS

A. Concepto e historia del dibujo artístico. – El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación. – El dibujo en el arte: Origen de la expresión gráfica: pinturas rupestres, jeroglíficos en la escritura egipcia, representaciones en la cerámica griega. Desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. El dibujo como instrumento de trabajo, primeros planos arquitectónicos y de obra civil. Cuadernos de notas y de viaje. Herbarios y estudios de la naturaleza a través del dibujo (s.XIV y XV). Las Academias. El coleccionismo (s.XVII y XVIII).

Obras más representativas de diferentes artistas. Giotto, Gentile de Fabriano, Pisanello, Piero de la Francesca, Paolo Uccello, Leonardo da Vinci, Miguel Ángel, Tiziano, Rafael, J.E. Liotard, Rosalba Carriera, W. Turner, Piranesi, Goya, entre otros. – El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. – Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura.

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales – Terminología y materiales del dibujo. Soportes y técnicas, relación entre ambos. – El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas. El puntillismo. George Seurat. El punto en las obras de diferentes artistas. Van Gogh, Kandinsky, Liechtenstein, Malevich, entre otros. – La línea:

trazo y grafismo. La línea y la percepción de bordes. La línea como configuradora de relieve. La línea objetual. Piet Mondrian. Las tramas. La trama en el grabado y en la pintura. La serigrafía y el pop art. – La forma. Análisis de su tipología. Diferentes aplicaciones y combinaciones. – Niveles de iconicidad de la imagen. – El boceto o esbozo. Introducción al encaje. Cuadernos de bocetos de artistas: Leonardo da Vinci, Goya, Van Gogh, Picasso, Andy Warhol, Frida Kahlo. – Representación analítica y sintética de las formas – Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas: carboncillo, lápiz negro, grafito, conté, sanguina, clarión, pastel, tinta china, acuarela, gouache, rotuladores, entre otras. – Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad e impacto ambiental.

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

D. La luz, el claroscuro y el color – La luz y el volumen. – Tipos de luz y de iluminación. – Valoración tonal y claroscuro. – Síntesis aditiva y síntesis sustractiva. Color luz-color pigmento. – Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color. – Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo. E. Tecnologías y herramientas digitales – Introducción a programas de pintura y dibujo digital. – Dibujo vectorial. Herramientas de edición de imágenes para la expresión artística. – Introducción al dibujo en movimiento. F. Proyectos gráficos colaborativos. – La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: Principales criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto. Asignación de roles en el trabajo de grupo. – Fases de los proyectos gráficos: Definición del objetivo e idea principal. Trabajos previos y de planificación: selección de herramientas, técnicas y soportes. Recopilación de información. Elaboración y desarrollo. Bocetos y maquetas. Creación del producto. Evaluación del resultado final. – Introducción a las estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas. – Introducción a las estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Las situaciones de aprendizaje, diseñadas para integrar los elementos curriculares de la materia de Dibujo Artístico, reúnen las tareas y actividades significativas y relevantes que habilitan al alumnado en la resolución de problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando su autoestima, autonomía e iniciativa, así como la responsabilidad y la reflexión crítica.

Estas situaciones sientan las bases para el aprendizaje continuado, a lo largo de la vida, y posibilitan aprender a aprender, pues invitan al alumnado a conectar y aplicar lo aprendido en contextos de la vida real. De ahí que, para asegurar la adquisición de las competencias, deban estar contextualizadas y respetar las experiencias del alumnado y sus diferentes formas de comprender la realidad.

Su diseño implicará la transferencia de los aprendizajes adquiridos, posibilitando al alumnado la articulación coherente y eficaz de los distintos conocimientos, destrezas y actitudes propios de esta etapa. Deben partir del planteamiento de unos objetivos claros y precisos que integren diversos saberes básicos y tareas complejas, cuya resolución conlleve la construcción de nuevos aprendizajes y prepare a cada individuo para su futuro personal, académico y profesional.

Asimismo, fomentará procesos pedagógicos flexibles y accesibles, ajustados a las necesidades, características y ritmos de aprendizaje individuales que favorezcan la autonomía.

Las actividades propuestas propiciarán distintos tipos de agrupamientos, posibilitando tanto su autonomía como la actitud cooperativa, la producción y la interacción verbal. E incluirán el uso de recursos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales.

Las situaciones planteadas deben promover aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad o la convivencia democrática, esenciales para que el alumnado sea capaz de responder con eficacia a los retos del siglo XXI

Situación de Aprendizaje 1.

Una nueva mirada

Introducción y contextualización: A través de la observación y el estudio del paisaje urbano se pretende que los alumnos y alumnas desarrollen una manera de mirar más profunda y analítica del entorno.

Durante el desarrollo de esta actividad se espera promover el pensamiento reflexivo que proporciona la observación detenida de un modelo determinado y crear una actitud respetuosa con los escenarios naturales y arquitectónicos que nos rodean.

Las sesiones de dibujo fuera del aula serán el medio para realizar esta actividad. El grupo de alumnos y alumnas deberá de ir provisto del material adecuado para este tipo de ejercicios: cuaderno de apuntes y lápices. Puntualmente, se utilizarán técnicas al agua como la acuarela, para lo que se requerirá un papel más grueso.

El método a seguir será el siguiente:

-Planteamiento el día previo de la actividad:

- . Localización, temporalización y materiales necesarios.
- . Objetivos, orientaciones técnicas y exposición de obras representativas de la Historia del Arte que sirvan como ejemplo y estímulo.

-Una vez en el lugar elegido, se hará un recorrido para obtener una visión general de la zona y discriminar el modelo o espacio que se quiera analizar mediante el estudio gráfico plástico.

- A la vuelta, en la siguiente sesión en el aula, se comentarán y expondrán los trabajos realizados.

- En ocasiones, para reforzar la memoria visual, los apuntes realizados en el exterior servirán como trabajos preparatorios de obras finales desarrolladas en el aula.

Objetivos didácticos:

- Describir gráficamente objetos naturales o artificiales, mostrando la comprensión de su estructura interna.
 - Utilizar con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos adecuándolos al objetivo plástico deseado
 - Analizar y valorar las posibilidades expresivas, tanto de los diversos materiales plásticos como de las diferentes técnicas artísticas, en el proceso de elaboración de una obra. - Conocer y utilizar los soportes, instrumentos y procedimientos adecuados para desarrollar dibujos a grafito y lapicero de color.
 - Apreciar las calidades lumínicas y cromáticas en las obras de diferentes autores.
 - Buscar documentación gráfica para llevar a cabo la elaboración de sus trabajos.
- Mostrar una actitud autónoma y responsable, respetando las producciones propias y ajenas, así como el espacio de trabajo y las pautas indicadas para la realización de actividades, aportando al aula todos los materiales necesarios.

Elementos curriculares involucrados: El desarrollo de esta situación de aprendizaje colabora en la adquisición de las siguientes competencias específicas:

- Comprender el dibujo como forma de comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares.
- 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 de disfrute del arte.
- Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.
- 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.
- Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.
- Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.
- 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 apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.

Con la realización de este proyecto se abordarán los siguientes saberes básicos:

- El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación y como parte del proceso artístico en el ámbito del diseño.
- Terminología y materiales del dibujo: las técnicas secas, grafito y lapicero de color.
- La línea y el trazo sensible.
- Niveles de iconicidad del dibujo: esquema, esbozo y boceto.
- Introducción a la representación del volumen y el espacio mediante la perspectiva.
- La luz y el volumen. Valoración tonal y claroscuro.
- Naturaleza y percepción del color. Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.
- Metodología de proyecto: criterios para la distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos, estrategias de selección de técnicas y materiales de dibujo adecuados y de evaluación de las fases y los resultados del proyecto. gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

Conexiones con otras materias:

El desarrollo de la visión analítica y de la actitud reflexiva sobre lo que nos rodea conecta con todas las materias del bachillerato de Artes, particularmente con Comunicación Audiovisual y Diseño ya que promueve una actitud crítica ante cualquier información. En este sentido también encontramos vínculos con la Historia del Arte.

Descripción de la actividad. Metodología y estrategias didácticas:

La actividad anteriormente descrita y cuyo método de trabajo ha sido expuesto, contará, además, con las siguientes estrategias didácticas:

- Aproximación a la anatomía natural a través de la exposición de representaciones científicas y artísticas.
- Análisis y reinterpretación de ejemplos arquitectónicos utilizando las formas geométricas
- Prácticas con técnicas secas y conocimiento y uso de la aguada, y de la acuarela.
- Acercamiento y análisis de obras representativas en la Historia del Arte que sean ejemplo de la impronta que surge del dibujo o la pintura al aire libre.
- Exposición oral, analítica de cada apunte o trabajo.
- Muestra conjunta de los trabajos realizados.

Atención a las diferencias individuales: Teniendo en cuenta las diferencias individuales del alumnado, en el desarrollo la práctica docente, la propuesta de la actividad se planteará de lo concreto y próximo a lo lejano y global. Los contenidos se presentarán de menor a mayor dificultad de modo que el alumnado pueda adquirirlos con mayor facilidad. La duración de la actividad se ajustará al ritmo de trabajo y seguimiento por parte del alumnado. Dependiendo de su evolución se aplicarán estrategias de refuerzo o de ampliación, para realizar de manera autónoma pero supervisada. Las actividades de refuerzo tienen como objetivo que el alumnado fije y asimile mejor los contenidos, retomando las cuestiones en las que hayan encontrado mayor dificultad. Las actividades de ampliación se plantean como ejercicios de profundización e investigación, variaciones de los trabajos realizados, incluyendo otros contenidos donde los alumnos y las alumnas pueden poner en práctica sus conocimientos y destrezas, según el paradigma de “aprender a aprender”. La puesta en práctica de los conceptos explicados será fundamental para desarrollar la creatividad personal de cada uno de los alumnos y de las alumnas y aplicarla a casos concretos, tratando de resolver los problemas técnicos que conlleven. Todo ello exigirá la atención personalizada del profesorado con cada uno de los alumnos y de las alumnas.

Recomendaciones para la evaluación formativa: Debido a la variedad de saberes que contiene esta situación de aprendizaje, son muchos los aspectos objeto de atención que deben de permitir la evaluación. El docente o la docente deberán valorar el grado de comprensión, aplicación e integración de los conceptos en la práctica de los ejercicios, la calidad final de su trabajo y su correcta resolución técnica, pero también su esfuerzo personal y autonomía en la resolución, la actitud creativa y la capacidad de investigación. Es necesario tener en cuenta el nivel de dificultad que cada individuo ha tenido que afrontar y valorar así su disposición, el método y el razonamiento utilizados para resolver los problemas planteados y su capacidad de valoración autocrítica.

Ejemplo de situación de aprendizaje 2:

Diseño de una familia

Introducción y contextualización:

Se propone la aproximación al análisis estructural de formas volumétricas sencillas y su posterior aplicación a un proyecto de ideación colectivo. Durante su desarrollo se plantea trabajar el espacio tridimensional desde la estructura interna hacia su apariencia superficial, integrando en el vocabulario del alumnado los conceptos básicos de forma, estructura formal y configuración. La representación de estructuras se llevará a cabo por medio del modelo de dibujo analítico, pues por su carácter constructivo resulta ser muy funcional en el diseño de elementos tridimensionales. Los volúmenes se trabajarán en perspectiva axonométrica a mano alzada y de memoria, describiendo sus formas generales mediante las líneas visibles y las auxiliares. Sobre estos esquemas lineales se determinará su configuración final hasta llevar a cabo un estudio más profundo de las formas y la definición de los detalles por medio del claroscuro y del color. Por lo general, el alumnado acostumbra a plantear sus dibujos con línea de contorno y combinando puntos de vista diferentes en la representación de un mismo volumen. Por ello, será necesario dotarle de unos conocimientos básicos de perspectiva y facilitarle la adquisición de ciertas destrezas en el trazado de rectas y curvas, adaptando esta situación a las peculiaridades del grupo, dependiendo del nivel de partida encontrado en la evaluación diagnóstica al inicio de curso. Las técnicas utilizadas serán el lapicero de grafito y los lapiceros de color, por lo que también será conveniente proponer al alumnado situaciones previas que le proporcionen un conocimiento experimental de ambas técnicas y de sus posibilidades expresivas, tanto para los trazados gráficos como para la creación de superficies iluminadas a color.

Objetivos didácticos:

- Conocer y aplicar los valores constructivos de la línea como elemento configurador de formas volumétricas, expresando gráficamente y de memoria esquemas geométricos básicos.
- Conocer los fundamentos de la perspectiva axonométrica y adquirir la capacidad espacial y la destreza manual suficientes para poder resolver progresivamente trazados en perspectiva a mano alzada.
- Jerarquizar el uso de la línea para diferenciar las estructuras y partes ocultas de las zonas visibles de los elementos.
- Proyectar las posibles intersecciones entre volúmenes rectos y de revolución.
- Entender volúmenes complejos como el resultado de combinaciones y acoplamientos de volúmenes más sencillos.
- Modelar, mediante las técnicas de claroscuro y las mezclas de color, aristas acusadas y aristas suaves para producir efecto de volumen, solidez y profundidad en un soporte bidimensional a partir de un dibujo de contornos.
- Comprender las diferentes fases implicadas en el proceso de ideación por medio del dibujo y utilizar el grado de iconicidad más útil y el gesto adecuado de la línea para cada una de ellas, desde su planteamiento hasta el definitivo.
- Analizar y valorar las posibilidades expresivas, tanto de los diversos materiales plásticos como de las diferentes técnicas artísticas, en el proceso de elaboración de una obra.
- Conocer y utilizar los soportes, instrumentos y procedimientos adecuados para desarrollar dibujos a grafito y lapicero de color.
- Apreciar las calidades lumínicas y cromáticas en las obras de diferentes autores.
- Buscar documentación gráfica para llevar a cabo la elaboración de sus trabajos.
- Proponer y llevar a cabo soluciones gráficas creativas para el desarrollo de los supuestos prácticos planteados.

Elementos curriculares involucrados: El desarrollo de esta situación de aprendizaje colabora en la adquisición de las siguientes competencias específicas:

- Comprender el dibujo como forma de comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares.
- 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 de disfrute del arte.
- Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.

- 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.
- Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.
- Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.
- 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 apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.

Con la realización de este proyecto se abordarán los siguientes saberes básicos:

- El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación y como parte del proceso artístico en el ámbito del diseño.
- Terminología y materiales del dibujo: las técnicas secas, grafito y lapicero de color.
- La línea y el trazo sensible.
- Niveles de iconicidad del dibujo: esquema, esbozo y boceto.
- Introducción a la representación del volumen y el espacio mediante la perspectiva.
- La luz y el volumen. Valoración tonal y claroscuro.
- Naturaleza y percepción del color. Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.
- Metodología de proyecto: criterios para la distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos, estrategias de selección de técnicas y materiales de dibujo adecuados y de evaluación de las fases y los resultados del proyecto. gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

Conexiones con otras materias: Dado que durante la resolución del diseño propuesto se aplica la metodología proyectual, podemos vincularla con la materia de Proyectos Artísticos pues complementa sus saberes. Conecta también con la materia de Dibujo Técnico aplicado a las Artes Gráficas y al Diseño, pues ambas contemplan la representación perspectiva, y se vincula a la de Técnicas de Expresión gráfico-plásticas en su vertiente de experimentación con materiales.

Descripción de la actividad. Metodología y estrategias didácticas:

Se puede introducir la actividad con la presentación de imágenes donde se represente tridimensionalmente y con formas geométricas la figura humana, o la figura animal en general, acudiendo para ello a diversas disciplinas: ilustración, pintura, animación. El visionado y análisis de estas imágenes puede reconducir el interés hacia los tipos de dibujo y los sistemas de representación. Antes de plantear el proyecto colaborativo, se plantea una primera fase en la que se exponen los diferentes sistemas de representación y los diversos tipos de dibujo (analítico, sintético y descriptivo), analizando diferentes usos y funciones. A continuación, se desarrolla una actividad introductoria individual en la que el alumnado representa la transformación de sólidos básicos (cubo, prisma, cilindro, cono y esfera) mediante adición, sustracción e intersección. En una segunda fase ya se propone un proyecto colaborativo, en grupos de tres, para realizar el diseño de 3 personajes, componentes de una unidad familiar. El término de familia se planteará desde una perspectiva amplia, no solo reducida a un grado determinado de parentesco o convivencia, también se extenderá a su consideración como grupo de elementos asociados entre sí en razón de un factor común o raíz. Los personajes estarán elaborados a partir de los elementos básicos ensayados previamente (cubos, pirámides, cilindros, conos y esferas) mediante la adición e intersección de los mismos. Los volúmenes estarán estructurados en torno a un eje central (a modo de columna vertebral) con una cabeza y extremidades repartidas simétricamente respecto a dicho eje. Durante las fases del trabajo en grupo el alumnado deberá realizar inicialmente una búsqueda de referentes para, posteriormente, valorar y decidir las cualidades y especificidades de sus personajes. En base a estas premisas se llevará a cabo su posterior proceso de diseño, durante el cual es importante favorecer la discusión y la expresión de las opiniones individuales, propiciando el consenso en aquellos aspectos donde existan varias opiniones. En este sentido, es fundamental promover un buen ambiente de trabajo y unas relaciones personales que favorezcan la confianza, la autoestima, así como el respeto a sí mismos y a sus opiniones. El diseño se elabora partiendo de esbozos y en base a esquemas en perspectiva axonométrica,

hasta concretar el boceto definitivo de línea, que se completará posteriormente con el tratamiento a color y claroscuro de su superficie. Con anterioridad a la resolución definitiva y a la aplicación del claroscuro y el color sobre la superficie de los personajes diseñados, se analizará brevemente el tratamiento del claroscuro en algunos autores y se clarificarán los conceptos de: valor local y tonal, tipos de luces según su dirección, sombras propias y arrojadas y el modelado de las formas en los cuatro sólidos básicos. Respecto al tratamiento del color, se reforzarán las nociones básicas de la síntesis sustractiva y el concepto de complementariedad.

Atención a las diferencias individuales: Teniendo en cuenta las diferencias individuales del alumnado, en el desarrollo la práctica docente, la propuesta de la actividad se planteará de lo concreto y próximo a lo lejano y global. Los contenidos se presentarán de menor a mayor dificultad de modo que el alumnado pueda adquirirlos con mayor facilidad. La duración de la actividad se ajustará al ritmo de trabajo y seguimiento por parte del alumnado. Dependiendo de su evolución se aplicarán estrategias de refuerzo o de ampliación, para realizar de manera autónoma pero supervisada. Las actividades de refuerzo tienen como objetivo que el alumnado fije y asimile mejor los contenidos, retomando las cuestiones en las que hayan encontrado mayor dificultad. Las actividades de ampliación se plantean como ejercicios de profundización e investigación, variaciones de los trabajos realizados, incluyendo otros contenidos donde los alumnos y las alumnas pueden poner en práctica sus conocimientos y destrezas, según el paradigma de “aprender a aprender”. La puesta en práctica de los conceptos explicados será fundamental para desarrollar la creatividad personal de cada uno de los alumnos y de las alumnas y aplicarla a casos concretos, tratando de resolver los problemas técnicos que conlleven. Todo ello exigirá la atención personalizada del profesorado con cada uno de los alumnos y de las alumnas.

Recomendaciones para la evaluación formativa: Debido a la variedad de saberes que contiene esta situación de aprendizaje, son muchos los aspectos objeto de atención que deben de permitir la evaluación. El docente o la docente deberán valorar el grado de comprensión, aplicación e integración de los conceptos en la práctica de los ejercicios, la calidad final de su trabajo y su correcta resolución técnica, pero también su esfuerzo personal y autonomía en la resolución, la actitud creativa y la capacidad de investigación. Es necesario tener en cuenta el nivel de dificultad que cada individuo ha tenido que afrontar y valorar así su disposición, el método y el razonamiento utilizados para resolver los problemas planteados y su capacidad de valoración autocrítica.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Técnicas y procedimientos

- Las actividades realizadas por el alumnado en el aula son la mejor prueba de su proceso de aprendizaje. Es a través de ellas como el alumnado va adquiriendo las competencias de la materia. Por ello el conjunto del trabajo realizado por cada alumno en clase determinará la nota de cada evaluación y su calificación por curso.
- Las actividades propuestas en cada sesión deberán ser entregadas en la fecha acordada. La entrega de un trabajo fuera de fecha no podrá obtener una calificación mayor a un aprobado.
- Los alumnos que no hayan superado alguna evaluación deberán entregar los trabajos pendientes en la fecha acordada y, si es el caso, realizar un examen de recuperación de la evaluación.
- En el caso de pérdida de evaluación continua (Reglamento de Régimen Interno del Centro), al igual que en el caso de no haber superado el curso, el alumno deberá realizar el examen extraordinario de junio, y además entregar los trabajos que proponga el departamento (actividades similares a las de los compañeros durante el curso).

Instrumentos de evaluación

> Carpeta de trabajos de cada alumno, que incluye:

- Trabajos de clase, que pueden ser completados/ampliados en casa.
 - Trabajos realizados durante o a partir de actividades complementarias/extraescolares.
- Este conjunto supone un 70% de la nota de la evaluación.

> Exámenes prácticos: pruebas similares a los trabajos de clase, pero con mayor peso a la hora de la evaluación, en las que el alumnado pone en práctica y demuestra las competencias adquiridas. Los exámenes prácticos suponen un 30% de la nota de la evaluación.

> Exámenes de recuperación de evaluación.

> Examen extraordinario de junio.

RECUPERACIÓN DE DIBUJO ARTÍSTICO I COMO MATERIA PENDIENTE

- En caso de haber alumnado con la materia pendiente, se propondrán exámenes prácticos de dibujo, acompañados de entregas de trabajos realizados con diversas técnicas. Habrá dos convocatorias parciales, así como una convocatoria final para recuperar alguno de los parciales suspenso.
- La materia se recuperará cuando la media aritmética de los dos parciales, o la nota de la recuperación correspondiente, sea de aprobado.

SEMIPRESENCIAL

Instrumentos de evaluación

Trabajos realizados en el aula, en las tutorías colectivas, estos podrán continuarse en casa y preguntar posibles dudas en las tutorías individuales on-line. Será importante la observación de aula.	Estos suponen el 80% de la nota de evaluación.
---	--

Se podrá plantear un examen práctico similar a los trabajos realizados en clase para evaluar las competencias adquiridas.	Este supondría el 20% de la nota de evaluación.
---	---

En caso de suspender la evaluación, se realizará un examen práctico para recuperar dicha evaluación y otro extraordinario en junio si fuese necesario.

Criterios de calificación

En la materia de Dibujo Artístico es fundamental la valoración de los ejercicios prácticos realizados en el aula como muestra del proceso de aprendizaje de los alumnos, y modo de análisis de la adquisición de las competencias que se han adquirido.

Dado el carácter semipresencial de esta enseñanza, es fundamental que el alumno trabaje en dichos ejercicios durante las tutorías colectivas, de no haber trabajado en un ejercicio en ningún momento en el aula, por falta de asistencia o de material, este ejercicio de entregarse, no se calificará.

Estos trabajos deberán entregarse en las fechas establecidas para su calificación. La no entrega en los plazos propuestos, presupone no poder obtener una calificación superior a un aprobado.

En el caso de no haber superado el curso o por la pérdida de evaluación continua, el alumno deberá realizar un examen extraordinario en junio, además de entregar los trabajos realizados durante el curso que no se hayan entregado en su momento o hayan sido valorados negativamente.

Cálculo de la nota

En cada una de las evaluaciones, se realizará dicho cálculo con la media de los porcentajes anteriormente citados.

En la nota final, la media aritmética de las evaluaciones parciales.

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.
- 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.
- 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

A. Concepto e historia del dibujo.

- 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.
- 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

1. El Ángulo Mágico

La situación de aprendizaje «El ángulo mágico» tiene como finalidad el desarrollo de aprendizajes competenciales que permitan al alumnado ampliar el concepto habitual del dibujo, llevándolo a salir de los límites del soporte bidimensional y a entrar en contacto con el mundo tridimensional. El recorrido establecido en las tareas propuestas ayudará a desarrollar en el alumnado un pensamiento espacial, profundizando en la representación ilusoria de la realidad y generando nuevas relaciones con el entorno.

Partiendo, además, de la idea de que el arte provoca nuevas experiencias que ayudan a modificar actitudes ante el mundo, se plantea como objetivo final en esta situación de aprendizaje un proyecto de intervención en el entorno, involucrado con uno de los retos del siglo XXI (el compromiso ante situaciones de desigualdad y exclusión) y con los Objetivos de Desarrollo Sostenible 5.º y 10.º (objetivo 5.º: lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas; objetivo 10.º: reducir la desigualdad en y entre los países). En el diseño, el alumnado utilizará recursos como la anamorfosis, el trampantojo y las ilusiones ópticas.

En una primera fase del proyecto se seleccionarán los espacios donde se van a realizar las intervenciones, preferentemente en lugares visibles para toda la comunidad educativa. Una vez elegidos, se harán (por equipos y de forma colaborativa) tanto el diseño como la ejecución misma de los proyectos gráficos. Para finalizar, se propondrá al resto del alumnado del centro un juego de encuadre fotográfico para encontrar el punto de vista correcto en cada intervención.

A criterio del profesorado, se deja abierta la posibilidad de contar con la colaboración del alumnado de otras materias.

Para el desarrollo de esta tarea contamos con que el alumnado tiene unos conocimientos previos (obtenidos en la materia de Dibujo Artístico I) sobre los fundamentos de la percepción visual, los principios de la psicología de la Gestalt, las ilusiones ópticas y la composición como método. Dentro de la programación de Dibujo Artístico II, esta situación de aprendizaje se realizará con respecto a la Unidad de Programación que trabaje el bloque de saberes correspondiente a Dibujo y Espacio, y las competencias 1, 2, 4, 5, 7 y 9.

2. ¡Mírame!

En esta situación de aprendizaje se pondrá en práctica uno de los motivos de representación artística del arte: el autorretrato y todas sus implicaciones. Se puede realizar un recorrido histórico sobre el uso del cuerpo del artista en su obra. Técnicamente podemos trabajar con bolígrafo bic azul, tendiendo como referente al artista contemporáneo Juan Francisco Casas. Los objetivos didácticos son: desarrollo de la observación “directa” en el espejo [trabajo para casa, por lo menos el encaje del rostro, después se puede trabajar con fotografía] y retentiva. Reflexión y conocimiento de uno mismo (el rostro aunque sería interesante trabajar con todo el cuerpo).

Este trabajo comienza siendo de carácter individual y se amplía al colectivo, enmarcándolo en la Ilustración a través del DESARROLLO DE PERSONAJES. Después de la realización del retrato, los alumnos se intercambiarán “papeles” y deberán realizar el retrato de un compañero/a. Este puede ser a modo de caricatura o *cartoon*, e introducir el trabajo de dibujo y perspectivas en relación a la figura humana: mostrando al personaje de frente, de perfil, tres cuartos, posterior... Así como el juego con expresiones faciales.

Ambas actividades se generan a través de los mismos objetivos, contenidos, modificándose la evaluación. Aunque los criterios de evaluación son los mismos. En esta segunda parte se realizará la *co-evaluación*.

SEMIPRESENCIAL

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: 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.

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:
 - o 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.
 - o 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:
 - o 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:
 - o 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 menos 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.

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, distribuidas en cinco sesiones de tutoría colectiva presencial y cinco sesiones colectivas no presenciales, al tratarse del Bachillerato Semipresencial.

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:
 - o 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:
 - o 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.
- Competencia específica 8:
 - o 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.

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. 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.

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.

Temporalización: se prevé desarrollar esta actividad a lo largo de 10 sesiones, distribuidas en cinco sesiones de tutoría colectiva presencial y cinco sesiones colectivas no presenciales, al tratarse del Bachillerato Semipresencial.

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:
 - o 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:
 - o 9.1. Planificar producciones gráficas, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de forma adecuada.
 - o 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, 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.

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Se ha habilitado curso en el Aula Virtual del centro, como plataforma de aprendizaje de las tutorías colectivas no presenciales y el apoyo tutorial. Además, se dispone de página en la web del Departamento de Dibujo del instituto, con los contenidos de la materia para su estudio:

<https://sites.google.com/site/artessanisidro/home/>

En el aula donde se desarrollan las sesiones correspondientes a las tutorías colectivas presenciales, 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:

Láminas Básic A3
Lápiz HB nº 2 y lápices de diferentes durezas, 2B, 4B, 6B
Cuaderno de Bocetos A4
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:

- o **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.
- o 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.
- o **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:

- o 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.
- o 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.

Los alumnos que solamente hubieran suspendido una evaluación se presentarán a la convocatoria final ordinaria, con dicha parte suspensa.

La **evaluación continua** del alumnado requiere su asistencia regular a las tutorías colectivas presenciales 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:

- Dibujo y espacio.
- La luz, el claroscuro y el color.

3ª Evaluación:

- La figura humana.
- Proyectos gráficos de grupo.

METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES

Desde el presente curso 2023/ 2024, la normativa reguladora del Bachillerato para personas adultas en la Comunidad de Madrid, *ORDEN 2034/ 2023 de 9 de Junio, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se regula la ordenación y organización de la oferta específica del Bachillerato para las personas adultas en la Comunidad de Madrid*, establece como novedad principal la **enseñanza semipresencial**, que va a determinar la metodología a desarrollar en la materia de Dibujo Artístico II, conforme al Artículo 5.

Metodología y recursos didácticos:

1. Las metodologías se deberán adaptar a la educación a distancia, desarrollando actividades formativas síncronas y asíncronas que permitan la interacción con los alumnos de forma presencial o a través de la plataforma virtual de aprendizaje, así como prever la atención personalizada a los mismos. 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 autoaprendizaje, de tal 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:

- a) Tutorías colectivas presenciales: 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.
- b) Tutorías colectivas no presenciales: Se desarrollarán online a través del curso del Aula Virtual. 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.

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:

- o 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.
- o 3.3. Apremiar 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:
 - o 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:
 - o 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 menos 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.

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.

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Se ha habilitado curso en el Aula Virtual del centro, como plataforma de aprendizaje de las tutorías colectivas no presenciales y el apoyo tutorial. Además, se dispone de página en la web del Departamento de Dibujo del instituto, con los contenidos de la materia para su estudio:

<https://sites.google.com/site/artessanisidro/home/>

En el aula donde se desarrollan las sesiones correspondientes a las tutorías colectivas presenciales, 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:

Láminas Básik A3

Lápiz HB nº 2 y lápices de diferentes durezas, 2B, 4B, 6B

Cuaderno de Bocetos A4

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:

- o **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.
- o 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.
- o **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:

- o 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.
- o 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.

Los alumnos que solamente hubieran suspendido una evaluación se presentarán a la convocatoria final ordinaria, con dicha parte suspensa.

La **evaluación continua** del alumnado requiere su asistencia regular a las tutorías colectivas presenciales 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.

HORARIOS DE LAS ACCIONES TUTORIALES

La materia de Dibujo Artístico II se imparte 4 horas a la semana, distribuidas en el siguiente horario:

Tutorías colectivas presenciales:

- Martes y jueves: 18:00h - 18:55h

Tutorías colectivas no presenciales:

- a) Miércoles: 18:00h - 18:55h
- b) Viernes: 17:05h - 18:00h

Atención individualizada; que debe llevar a cabo el profesor tutor de la materia y que contemplará aquellas actividades destinadas a la atención del alumnado de forma telemática para facilitar la orientación y el apoyo necesarios en el proceso de aprendizaje de la materia, así como la información de los resultados obtenidos en las tareas de aprendizaje que se realicen para la adquisición de las competencias específicas de la materia. Esta información de los resultados debe basarse en los principios de la evaluación formativa y ofrecer al alumno las pautas que le permitan corregir los errores cometidos y mejorar progresivamente en su autoaprendizaje. Las consultas dirigidas al profesor responsable de la materia, recibidas a través de la plataforma virtual de aprendizaje, deberán ser respondidas en un plazo máximo de tres días lectivos, salvo causa justificada.

CALENDARIO DE EXÁMENES

Se describe, a fecha de entrega de la presente Programación, el calendario de exámenes previsto y acordado en CCP:

	1ª Evaluación	2ª Evaluación	3ª Evaluación	Final Ordinaria	Extraordinaria
2º BACH.	20, 21, 22 y 23 NOV.	12, 13, 14 y 15 FEB.	22, 23, 24 y 25 ABR.	7, 8, 9 y 10 MAY (Dep. EVAU)	10, 11, 12 y 13 JUN

PROGRAMACIÓN **DIBUJO TÉCNICO I y II**

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. Para poder abordar todo lo anterior se establecen criterios de evaluación como referentes del nivel de consecución de las competencias específicas de la materia. La materia se estructura en dos cursos en los que se irán adquiriendo progresivamente, con mayor grado de dificultad, los conceptos básicos necesarios para lograr un mayor dominio al finalizar el segundo curso. Los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para la adquisición de las competencias específicas se organizan en cuatro bloques interrelacionados. En el bloque «Fundamentos geométricos», desarrollado durante los dos cursos, se comienza con los contenidos necesarios para la resolución gráfica de problemas geométricos y sus aplicaciones en diferentes ramas del conocimiento y se profundiza al llegar al segundo curso. Se potenciará el uso del croquis o dibujo a mano alzada, como herramienta para las figuras de análisis en los problemas a resolver. En el bloque «Geometría proyectiva» se trabaja la correcta utilización de los diferentes sistemas de representación de objetos tridimensionales en el plano y se avanza progresivamente en el conocimiento del sistema diédrico y de planos acotados, sistema axonométrico y perspectiva cónica en situaciones que impliquen en el alumno la iniciativa y creatividad necesaria mediante una metodología práctica que favorezca la toma de decisiones para la utilización del sistema más idóneo según el fin buscado. En el bloque «Normalización y documentación gráfica de proyectos» se tratará la representación objetiva normalizada de objetos para aplicar lo aprendido en contextos de la vida real con la realización de proyectos simples de ingeniería, arquitectura, tanto individuales como en grupo, que les ayude a comprender mejor la realidad y prepare para el trabajo colaborativo en su futuro profesional. Por último, en el bloque «Sistemas CAD» contiene una aproximación a las aplicaciones de dibujo vectorial, que puede abordarse de forma separada o imbricada con los bloques anteriores. En los procesos de enseñanza y aprendizaje debe potenciarse el pensamiento deductivo en el alumnado y plantear actividades que faciliten asimilar los trazados geométricos. Por ejemplo, una actividad para facilitar la comprensión del arco capaz como lugar geométrico sería analizar la construcción de su trazado y ponerla en relación con los ángulos en la circunferencia y la construcción de triángulos. De esta forma, el alumno podría intuir que si buscamos el lugar geométrico en el que se observe un ángulo dado desde los extremos de un segmento, ese lugar geométrico deberá ser un arco de circunferencia. Si queremos trazar ese arco de circunferencia debemos conocer el centro, que deberá estar en la mediatriz del segmento, asimismo, desde los extremos del segmento se debe observar un ángulo central de dicha circunferencia que deberá ser el doble del ángulo inscrito. La construcción de estas deducciones, así como la descomposición de un problema en problemas más pequeños permitirá la consecución de aprendizajes significativos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados. El dibujo técnico ha ocupado y ocupa un lugar importante en la cultura; esta disciplina está presente en las obras de arquitectura y de ingeniería de todos los tiempos, no solo por el papel que desempeña en su concepción y producción, sino también como parte de su expresión artística. El análisis y estudio fundamental de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente, desde diferentes perspectivas, contribuirá al proceso de apreciación y diseño de objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva.

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

2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráficomatemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones. Esta competencia aborda el estudio de la geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico e ingenieril a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de problemas matemáticos de cierta complejidad de manera gráfica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho.

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

3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano. Los sistemas de representación derivados de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos, ya que cualquier proyecto requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas. Esta competencia se vincula, por una parte, con la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, con la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.

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

4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos y de ingeniería. El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del proceso constructivo, posibilitando desde una primera expresión de posibles soluciones mediante bocetos y croquis hasta la formalización final por medio de planos de taller y/o de construcción. También se contempla su relación con otros componentes mediante la elaboración de planos de montaje sencillos. Esta competencia específica está asociada a funciones instrumentales de análisis, expresión y comunicación. Por otra parte, y para que esta comunicación sea efectiva, debe vincularse necesariamente al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, e iniciar al alumnado en el desarrollo de la documentación gráfica de proyectos técnicos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.

5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones. Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD (Computer Aided Design) forman parte de una realidad ya cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina. En este sentido, debe integrarse como una aplicación transversal a los contenidos de la materia relacionados con la representación en el plano y en el espacio. De este modo, esta competencia favorece una iniciación al uso y aprovechamiento de las potencialidades de estas herramientas digitales en el alumnado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4. 1º BACHILLERATO. Dibujo Técnico I.

DIBUJO TÉCNICO I

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1.

1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde diferentes perspectivas, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.

1.2. Identificar las relaciones geométricas entre las partes de una producción arquitectónica o de ingeniería y fomentar su disfrute para contribuir a su apreciación estética y conservación.

Competencia específica 2.

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

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

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

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

- 2.5. Comprender el concepto de proporcionalidad y semejanza de figuras y construir escalas gráficas con precisión.
- 2.6. Comprender las propiedades de las transformaciones geométricas (giro, traslación, homotecia, homología y afinidad) y su aplicación para la resolución de problemas geométricos y representación de figuras planas.
- 2.7. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas técnicas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.

Competencia específica 3.

- 3.1. Identificar el sistema de representación empleado, a partir de dibujos técnicos o fotografías, valorando las ventajas e inconvenientes de cada uno de ellos según la finalidad buscada.
- 3.2. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio (puntos, rectas y planos) determinando su relación de pertenencia, posición y distancia, respetando la disposición normalizada.
- 3.3. Resolver en sistema diédrico, problemas de intersección y verdadera magnitud entre rectas y planos.
- 3.4. Dibujar en sistema diédrico las vistas necesarias, a mano alzada, de una figura tridimensional para su completa definición.
- 3.5. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial disponiendo la posición de los ejes en función de la información que se quiera mostrar y teniendo en cuenta los coeficientes de reducción determinados.
- 3.6. Dibujar en sistemas axonométricos con el coeficiente de reducción correspondiente, figuras tridimensionales a partir de sus proyecciones ortogonales y practicar secciones planas de las mismas.
- 3.7. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos e identificando sus principales aplicaciones.
- 3.8. Dibujar elementos en el espacio empleando el sistema cónico con posiciones relativas que ofrezcan perspectivas frontal y oblicua, a partir del entorno o de sus proyecciones ortogonales, conociendo los elementos que definen el sistema.
- 3.9. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

Competencia específica 4.

- 4.1. Valorar el dibujo técnico como lenguaje universal y su colaboración en el proceso de producción para garantizar la calidad e interpretación de la información.
- 4.2. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.
- 4.3. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.

Competencia específica 5.

- 5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.
- 5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.

CONTENIDOS

A. Fundamentos geométricos. – Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc. – Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. – 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.

B. Geometría proyectiva. – Fundamentos de la geometría proyectiva: Clases de proyección. Sistemas de representación: disposición normalizada. Ámbitos de aplicación y criterios de selección. – 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. 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.

– Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos. – Sistema axonométrico: 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. Sistema axonométrico ortogonal: uso del óvalo isométrico. Representación de sólidos sencillos. – 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.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos. – Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. – Formatos. Doblado de planos. – Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica. – Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación. – Representación normalizada de cortes y secciones.

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

MATERIALES Y LIBRO DE TEXTO

Libro de texto: no hay libro de texto. Se utilizará el libro de láminas de la Editorial Donostiarra.

Aula virtual: Un aula virtual de Educamadrid con materiales teóricos, prácticos y audiovisuales.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Se evaluará el proceso de enseñanza-aprendizaje en sus dos vertientes: el aprendizaje del alumnado y los procedimientos didácticos empleados.

Para evaluar el aprendizaje de los alumnos y alumnas se utilizarán como instrumentos de evaluación:

1. Pruebas objetivas trimestrales con contenidos teóricos y mayoritariamente prácticos.
2. Ejercicios prácticos continuados secuenciando contenidos: individuales, trabajos en grupo.
3. Observación del trabajo y participación en el aula.

TEMPORALIZACIÓN

1ª EVALUACIÓN	BLOQUE A
2ª EVALUACIÓN	BLOQUE B
3ª EVALUACIÓN	BLOQUES C y D

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Para calificar la materia de Dibujo Técnico 1 se llevarán a cabo pruebas objetivas con el fin de valorar la asimilación de los conocimientos.

En cada trimestre se realizarán uno o varios controles y un examen de evaluación. Los alumnos y alumnas también deberán realizar durante cada trimestre las láminas y situaciones de aprendizaje que sean propuestos por el profesor o profesora para su calificación, y entregarlos en las fechas que determinen éstos.

Las láminas y situaciones de aprendizaje propuestos para su calificación en una evaluación determinada tendrán un peso que puede alcanzar un máximo de un 20% de la nota de la evaluación, dependiendo este porcentaje del número de láminas y situaciones de aprendizaje propuestos en cada trimestre así como del criterio del profesor o profesora.

Del porcentaje que reste para el/los controles y el examen, se aplicará un 40% al total de el/los controles y un 60% al examen de evaluación.

Por ejemplo, en el caso de que en una evaluación las láminas y situaciones de aprendizaje contasen un 20%, el total de el/los controles tendría un peso de un 32% y el examen de evaluación del 48%.

Se tendrán siempre en cuenta los siguientes puntos:

- El acabado y la limpieza de los trabajos planteados, la dificultad en su resolución, la correcta ejecución y la comprensión de los conceptos fundamentales reflejados en los dibujos y cuestiones.
- La entrega de las láminas y situaciones de aprendizaje dentro de los plazos establecidos.
- La realización de actividades de refuerzo durante los periodos vacacionales que serán entregados para su corrección y calificación.

La nota de la primera y segunda evaluación que aparecerá en el boletín será la media ponderada truncada de las notas de las láminas y situaciones de aprendizaje y de el/los controles y el examen, con los porcentajes de ponderación dichos anteriormente. Sólo excepcionalmente se podrá redondear hasta alcanzar la calificación de aprobado si la nota media ponderada de esas evaluaciones fuese igual o superior a 4'8.

Para calcular la nota final de las tres evaluaciones a final de curso se hará la media de las notas ya sin truncar de las tres evaluaciones. Las tres evaluaciones tendrán el mismo peso, es decir, cada una un 33'3% de la nota total del curso. El resultado obtenido se podrá redondear o no al entero superior únicamente al final de curso y a criterio del profesor o profesora, siempre y cuando el alumno o alumna hubiese manifestado una especial actitud positiva, dedicación al trabajo e interés hacia la materia durante todo el curso.

Aquellos alumnos y alumnas cuya media de las tres evaluaciones no supere la calificación de cinco puntos deberán presentarse a un examen final ordinario con toda la asignatura.

PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

El alumno o alumna que no hubiese aprobado una evaluación podrá recuperarla mediante un examen de dicha evaluación.

PRUEBA ORDINARIA FINAL

Los alumnos o alumnas que no hayan superado la materia, deberán realizar un examen de recuperación, de todos los contenidos teórico-prácticos de la materia, en una única convocatoria ordinaria.

Los alumnos o alumnas que no hayan superado la materia en convocatoria ordinaria, deberán realizar un examen de todos los contenidos teórico-prácticos de la materia en una única convocatoria extraordinaria.

PRUEBA EXTRAORDINARIA FINAL

Los alumnos o alumnas que no hayan superado la materia en convocatoria ordinaria, deberán realizar un examen de todos los contenidos teórico-prácticos de la materia en una única convocatoria extraordinaria.

DIBUJO TÉCNICO II

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1.

1.1. Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.

1.2. Analizar la aplicación de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas para la resolución de problemas técnicos, valorando su aportación estética, contribuyendo a su disfrute y conservación.

Competencia específica 2.

2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de

representación.

2.2. Resolver problemas geométrico-matemáticos aplicando la relación entre los ángulos y la circunferencia.

2.3. Resolver problemas geométrico-matemáticos aplicando el concepto de lugar geométrico.

2.4. Resolver tangencias y otros problemas geométrico-matemáticos aplicando los conceptos de potencia de un punto con respecto a la circunferencia con una actitud de rigor en la ejecución.

2.5. Conocer las diferentes transformaciones geométricas y su aplicación para la resolución de problemas.

2.6. Conocer el origen y trazar curvas cónicas, identificando sus principales elementos y sus rectas tangentes, aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.

2.7. Conocer el origen de las curvas técnicas y sus aplicaciones. Hélices y curvas cíclicas.

Competencia específica 3.

3.1. Visualizar en el espacio las posiciones relativas de puntos, rectas, planos y figuras tridimensionales.

3.2. Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.

3.3 Representar cuerpos geométricos y de revolución, en sus posiciones características respecto a los planos de proyección, y obtener su desarrollo, aplicando los fundamentos del sistema diédrico.

3.4. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.

3.5. Determinar, en sistema diédrico y axonométrico, secciones planas, y su verdadera magnitud, de poliedros regulares y otras figuras tridimensionales.

3.6. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.

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

Competencia específica 4.

4.1. Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos, empleando croquis y planos, conforme a la normativa UNE e ISO.

4.2. Representar las vistas necesarias de un objeto tridimensional con la acotación conforme a normas UNE e ISO, valorando la claridad, precisión y limpieza.

Competencia específica 5.

5.1. Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.

CONTENIDOS

A. Fundamentos geométricos.

- La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.

- Resolución de problemas geométrico-matemáticos.

- Proporcionalidad. Proporción áurea: aplicaciones.

- Equivalencia de figuras planas.

- Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.

- Transformaciones geométricas: isométricas, isomórficas y anamórficas.

- Inversión: determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de problemas de tangencias. Problemas de Apolonio.

- Homología: determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.

- Afinidad: determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.

- Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola.

- Origen, propiedades y métodos de construcción. Trazado con y sin herramientas digitales.

- Aplicaciones.

- Pertenencia de un punto.

- Rectas tangentes.

- Intersección con una recta.
- Curvas técnicas: hélices, curvas cíclicas y envolventes.
 - Origen y trazado.
 - Aplicaciones.
- B. Geometría proyectiva.**
 - Sistema diédrico:
 - Representación punto, recta y plano. Recta de máxima pendiente y máxima inclinación. Intersecciones, paralelismo, perpendicularidad y distancias. Verdadera magnitud de segmentos.
 - Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes.
 - Ángulos: entre rectas, entre planos, entre recta y plano. Ángulos con los planos de proyección. Verdadera magnitud.
 - Giros y cambios de plano. Aplicaciones.
 - Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro. Desarrollos. Posiciones características. Secciones principales. Otras secciones. Intersección con una recta.
 - Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Desarrollos. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Intersección con una recta.
 - Representación de cuerpos de revolución rectos y oblicuos: cilindros y conos. Representación de la esfera. Secciones planas. Intersección con una recta.
 - Sistema axonométrico ortogonal y oblicuo.
 - Determinación del triedro fundamental. Triángulo de trazas y ejes. Coeficientes de reducción.
 - Representación de figuras planas. Intersecciones.
 - Representación simplificada de la circunferencia.
 - Representación de sólidos y cuerpos geométricos. Secciones planas. Intersecciones.
 - Representación de espacios tridimensionales.
 - Sistema axonométrico oblicuo. Proyección cilíndrica oblicua.
 - Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.
 - Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.
- C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.**
 - Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas con acotación normalizada. Croquis y planos de taller, de piezas y de conjuntos. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.
 - Diseño, ecología y sostenibilidad.
 - Proyectos en colaboración. Fases de elaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.
 - Planos de montaje sencillos. Tipos de planos: de situación, de montaje, de conjunto, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción. Elaboración e interpretación
- D. Sistemas CAD.**
 - Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.
 - Aplicación de las Tecnologías de la Información y Comunicación al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.
 - Dibujo vectorial:
 - 2D: dibujo y edición, creación bloques, visibilidad de capas.
 - 3D: inserción y edición sólidos, galerías y bibliotecas de modelos. Texturas.
 - Selección encuadre, iluminación y punto de vista

MATERIALES Y LIBRO DE TEXTO

No se utiliza libro de texto. Los materiales y recursos están colgados en el curso correspondiente del aula virtual de la asignatura.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Se empleará para evaluar el aprendizaje de los alumnos, los siguientes instrumentos:

- Pruebas objetivas
- Ejercicios y láminas de aplicación
- Cuaderno de la asignatura (apuntes)

HERRAMIENTAS DE CALIFICACIÓN

Para calificar dichos instrumentos se utilizarán **Escalas de Valoración** (en las pruebas objetivas) y **Rúbricas** (en los trabajos de aplicación y en el cuaderno de la asignatura).

TEMPORALIZACIÓN:

Los contenidos quedan distribuidos del siguiente modo:

- c) 1ª Evaluación: Bloque B (sistema axonométrico y sistema de planos acotados) y Bloque C
- d) 2ª Evaluación: Bloque B (sistema diédrico y sistema cónico) y Bloque D
- e) 3ª Evaluación: Bloque A

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

La asignatura focalizará su práctica docente en la experimentación de la situación EVAU, con idénticos contenidos y ejercicios a los realizados en los últimos 8 años por las Universidades.

Otras posibles situaciones de aprendizaje pueden ser:

- **Explicaciones razonadas** de los trazados del Dibujo Técnico mediante proyector de opacos digital, ordenador y proyector: el profesor realiza los trazados en papel con bolígrafos y rotuladores de diversos colores, correspondientes a las diversas capas del dibujo. Los alumnos realizan un seguimiento directo de dichos trazados a través de la pantalla de proyección.
- **Proyección y consulta de ejemplos** mediante pdfs alojados en el aula virtual de la asignatura
- **Realización de trazados en el aula**, a medida que se desarrollan las explicaciones, elaborando unos "Apuntes" de asignatura a modo de libro de texto personal.
- **Aplicación de los contenidos y resolución de ejercicios** en lámina A4, aplicando los contenidos vistos en el aula y desarrollando las habilidades de composición, trazado y entintado de los dibujos.
- **Exploración de trazados en programas de diseño vectorial**, generando proyectos de diseño que apliquen los contenidos vistos en el aula.
- **Comprobación de aprendizajes mediante pruebas objetivas** de conocimientos teóricos y prácticos.

Situaciones específicas:

Redescubro la geometría en la Naturaleza, las artes, las ingenierías y la arquitectura.

La geometría aparece ya desde los primeros tiempos en la historia de la Humanidad como necesidad práctica, constituyéndose en riqueza cultural de las distintas civilizaciones que se han ido sucediendo. Progresivamente el cuerpo del saber geométrico va adquiriendo una formalización, al mismo tiempo que se amplía y se hace más complejo con sucesivas aportaciones, conformando una doble vertiente, ya no sólo práctica, artística y técnica, sino también puramente teórica y de pensamiento abstracto. En la actualidad podemos hablar de geometrías, en plural, aunque únicamente se aborden en este curso la geometría de carácter euclidiano, la geometría de los sistemas de representación y el dibujo técnico normalizado.

De un modo similar, podemos decir que también existe una evolución personal y un descubrimiento, o de redescubrimiento más bien, de la geometría y el dibujo técnico en los y las estudiantes que llegan al bachillerato. En la etapa anterior de la ESO han adquirido unos conocimientos previos básicos de geometría, de dibujo técnico y de arte, aunque en muchos casos el aprendizaje individual de esta disciplina ha sufrido un parón en los dos últimos cursos formales de dicha etapa obligatoria, puesto que la estructura del currículo actual de la enseñanza media no asegura por sí solo mediante la optatividad una continuidad en los cursos tercero y cuarto.

Los y las estudiantes de Dibujo Técnico de 1º de bachillerato, principalmente en su modalidad de Ciencias y Tecnología, tienen la oportunidad de redescubrir la geometría en esta situación de aprendizaje, mediante la apreciación del patrimonio natural, cultural, artístico, histórico, etc. donde la geometría aparece en infinidad de ejemplos a lo largo de milenios.

Objetivos didácticos: Realizar un proyecto de investigación en busca de la geometría del entorno, mediante un trabajo colaborativo, secuenciación en fases, planificación, documentación, registro, y evaluación del proyecto.

Elementos curriculares involucrados: La competencia específica que corresponde a esta situación de aprendizaje es fundamentalmente la primera del currículo de este curso de Dibujo Técnico 1, con sus respectivos criterios de evaluación. Los descriptores operativos corresponden específicamente a los CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.

Conexiones con otras materias: Los alumnos y las alumnas pueden contextualizar y vincular esta búsqueda de la geometría y del dibujo técnico con los aprendizajes previos adquiridos, el entorno, y también con las materias de 1º de bachillerato como Matemáticas 1, y, dependiendo de la optatividad, con Biología Geología y Ciencias Ambientales, Física y Química, y Tecnología e Ingeniería 1.

Descripción de la actividad: La geometría y el dibujo técnico han acompañado al desarrollo humano desde épocas prehistóricas. Esta rama del conocimiento humano ha tenido a lo largo de milenios no sólo un valor puramente teórico, sino también infinidad de aplicaciones prácticas, artísticas, científicas y técnicas. La geometría también está presente en la Naturaleza, en el crecimiento orgánico de muchas especies, en la química orgánica e inorgánica, en el Universo. Mediante un trabajo colaborativo en grupos, se propone realizar una búsqueda de redescubrimiento y documentación de ejemplos donde la geometría y el dibujo técnico estén presentes. Se aplicará para este trabajo un método proyectual, una planificación mediante distintas fases, una organización del trabajo en equipo, una formalización y presentación, y una autoevaluación y evaluación final del resultado.

Metodologías y estrategias didácticas: El profesor o profesora de la materia reconoce en los alumnos y alumnas una madurez y una autonomía para el aprendizaje que les son propias. El profesor o profesora se convierte así en una guía para el propio aprendizaje del alumnado, que facilita, orienta, motiva, ayuda al aprendizaje en esta situación de aprendizaje cuando se le requiere, interviene en ciertos momentos, pero estando siempre en un segundo plano de supervisión y ayuda, dejando siempre que los grupos sean los que tomen la iniciativa, se organicen, aprendan a trabajar en equipo de modo coordinado y resolviendo por sí mismos la tarea que se les propone.

En la metodología se tendrá en cuenta esa autonomía, la experimentación, el aprendizaje colaborativo, la comunicación y expresión, los conocimientos previos, el diseño de materiales y recursos, la capacidad reflexiva, la autoevaluación y evaluación, etc.

Evidentemente, esto debe sustentarse al mismo tiempo también en una base teórica que ha de adquirir el alumnado y en la que la participación del profesor o profesora es necesaria en buena medida para la explicación y comprensión en el proceso de enseñanza-aprendizaje de aquellos contenidos teóricos que deben ser tratados con una metodología ciertamente más clásica. El currículo oficial establece cuáles son esa serie de Contenidos, Competencias específicas, Descriptores Operativos y Criterios de Evaluación.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Se evaluará el proceso de enseñanza-aprendizaje en sus dos vertientes: el aprendizaje de los alumnos y los procedimientos didácticos empleados.

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS

El aprendizaje de los alumnos será evaluado mediante tres tipos de productos:

- **Pruebas objetivas de conocimientos.** Contendrán 1-3 preguntas teóricas (referidas a teoremas, definiciones, clasificaciones, etc) y 4-7 preguntas prácticas (en las que el estudiante debe realizar trazados y resolver problemas de dibujo mediante los útiles técnicos).
- **Láminas de aplicación (situaciones de aprendizaje=ejercicios EBAU).** El desarrollo cotidiano de las clases gira en torno a la realización de láminas en las que se plasman los trazados estudiados en cada momento. Dichas láminas deben ser dibujadas como tarea de estudio y repaso, pasadas a tinta y entregadas para su calificación.
- **Apuntes tomados en el aula.** A medida que se van desarrollando las clases, las/os alumnas/os deben tomar apuntes de lo que se explica, dibujando los trazados con los útiles de dibujo. Dichos apuntes constituirán la base de su estudio y preparación técnica para las pruebas objetivas. Deben estar completos y sin errores de bulto; pueden ser pasados a limpio de forma cotidiana por cada estudiante, lo cual es muy útil como estrategia de repaso diario de lo aprendido en clase. Serán entregados una vez por trimestre para su calificación.

EVALUACIÓN DE LOS PROCEDIMIENTOS DIDÁCTICOS EMPLEADOS

La actividad del profesor se evaluará mediante tres acciones:

- **La observación diaria** del desarrollo de la clase y del seguimiento/atención de los alumnos a las explicaciones. Esta observación permite evaluar a cada momento la adecuación de las estrategias empleadas y realizar las correcciones oportunas durante la clase con el fin de facilitar los aprendizajes.
- El **análisis de los resultados** de los alumnos en las pruebas objetivas y en las láminas de aplicación. Estos resultados permitirán al profesor reforzar los contenidos peor comprendidos por parte de los alumnos o hacer cambios metodológicos que favorezcan el aprendizaje.
- La **realización de una encuesta** a los alumnos al final de cada trimestre, en la que estos puedan manifestar de forma anónima sus dificultades de aprendizaje y su opinión respecto a los procedimientos didácticos empleados.

PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN

Los instrumentos de calificación serán calificados con los siguientes procedimientos:

Pruebas objetivas de conocimientos.

- Serán calificadas con puntuaciones entre 0 y 10.
- En cada ejercicio se valorará: la concreción en la respuesta, la adecuación a lo que se pregunta y la exactitud de los trazados.
- Se realizarán como mínimo 2 pruebas por evaluación.
- Puesto que normalmente los contenidos de la asignatura se construyen de forma progresiva y se apoyan en los anteriores, la segunda prueba tendrá un mayor peso en la nota de evaluación (a determinar en cada trimestre en función de los contenidos).

Láminas de aplicación.

- Se calificarán con puntuaciones entre 0 y 10. Cada lámina puede recibir 1-2 puntos extra en función de su calidad gráfica.
- En cada lámina se valorará: la corrección de los dibujos, la exactitud de los trazados, la calidad (y limpieza) en el entintado, el orden compositivo de la lámina, la belleza visual resultante de todo ello.
- Se realizarán tantas láminas como se puedan desarrollar a partir de los contenidos contemplados en el currículo (un mínimo de 8 láminas por evaluación).
- Cada lámina tendrá una puntuación independiente de las demás, relativa exclusivamente a los contenidos recogidos en ella.
- Todas las láminas tienen igual peso dentro de la nota de evaluación.

Apuntes tomados en el aula.

- Serán calificados con puntuaciones: 3-4 (incompletos), 5-7 (completos pero desordenados o confusos o sucios), 8-10 (completos, correctos y comprensibles).
- Se valorará: su completitud, la corrección de los trazados, la comprensibilidad de los textos, el orden de los dibujos.
- Se calificarán una vez por evaluación.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Dentro de cada evaluación, las calificaciones obtenidas al valorar las herramientas descritas, serán combinadas siguiendo los siguientes porcentajes:

- Pruebas objetivas: 90% de la nota de evaluación.
- Láminas de aplicación: 5% de la nota de evaluación.
- Apuntes: 5% de la nota de evaluación.

Se especifica lo siguiente:

- Es necesario entregar TODAS las láminas de aplicación en la fecha señalada. **Una sola lámina sin entregar, implicará el suspenso en la evaluación.**
- Para hacer media entre pruebas objetivas es necesario que en ellas se haya obtenido al menos una calificación de 4/10. Si una prueba objetiva tiene una calificación inferior, no se hará media y la evaluación estará suspensa.

En relación con la calificación final ordinaria de materia, esta será el resultado de la media aritmética entre las calificaciones obtenidas en las tres evaluaciones.

RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES SUSPENSAS

Se recuperará realizando las siguientes actividades, dependiendo de la/s causa/s de la calificación suspensa:

- Pruebas objetivas de conocimientos. Si no se asiste en la fecha indicada, la nota de evaluación permanecerá suspensa hasta la convocatoria final ordinaria.
- Entrega de láminas de aplicación no presentadas anteriormente.
- Entrega de los apuntes de clase, no presentados anteriormente.
- En todos los casos, las nuevas calificaciones obtenidas harán media con el resto de calificaciones, sustituyendo a las calificaciones anteriores.

Se especifica lo siguiente:

- Cuando se haya hecho la prueba de recuperación de evaluación, y se mantenga una calificación suspensa, es posible recuperar en la convocatoria final ordinaria (examen final de recuperación).
- Las pruebas objetivas de recuperación estarán basadas en los contenidos mínimos expresados en la programación. La superación de los contenidos mínimos abarca la comprensión de conceptos, su representación gráfica razonada y su aplicación a la resolución de problemas.

El alumno o alumna que esté cursando 2º de Bachillerato y tenga pendiente la materia de Dibujo Técnico 1 aprueba al aprobar la de 2º

PRUEBA FINAL ORDINARIA

Los alumnos que no hayan superado la materia se podrán presentar a una prueba final de todos los contenidos teórico-prácticos, en las fechas y horas determinados por la Jefatura de Estudios. Cuando un alumno tenga sólo una evaluación pendiente, se examinará sólo de los contenidos de dicha evaluación.

Los alumnos que tengan la asignatura aprobada podrán presentarse si lo desean, para subir nota.

PRUEBA FINAL EXTRAORDINARIA

Los alumnos que no hayan superado la materia se deberán presentar a una prueba final de todos los contenidos teórico-prácticos, en las fechas y horas determinados por la Jefatura de Estudios.

El dibujo técnico y el dibujo artístico son dos disciplinas complementarias, existiendo una poderosa relación entre el arte y la geometría, así como entre el arte y la ciencia, relación que se remonta al clasicismo y sigue presente tanto en corrientes artísticas y técnicas de ilustración que tienen como soporte la pura geometría, hasta su inequívoca presencia como herramienta de creación y comunicación en el diseño y en diversos oficios artísticos. Esta materia, dirigida al alumnado que cursa estudios de Bachillerato en la modalidad de Artes, pretende poner en valor el relevante papel que cumple el dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas, así como su incidencia en la transformación del entorno construido. Asimismo, desarrolla la creatividad y enriquece las posibilidades de expresión del alumnado, consolida hábitos de disciplina y responsabilidad en el trabajo, integra conocimientos científicos, estimula el razonamiento lógico para la resolución de problemas prácticos, desarrolla destrezas tecnológicas, competencias digitales y fortalece capacidades e inteligencias inter e intrapersonales. La materia de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y el Diseño adquiere un papel especialmente relevante en todas aquellas disciplinas artísticas que requieren anticipar y comunicar aquello que después va a ser materializado. La comprensión y uso de diferentes construcciones geométricas y técnicas de representación mediante la realización de bocetos, croquis a mano alzada, planos o modelizaciones digitales, es de gran importancia para desarrollar la creatividad del alumnado y una comunicación efectiva, favoreciendo además el desarrollo del pensamiento divergente, la observación, la transferencia a otras situaciones, así como la comprensión de su entorno. La adquisición de toda esta serie de destrezas exige el desglose de los contenidos de la materia a lo largo de los dos cursos del Bachillerato, durante los cuales adquieren un grado progresivo de dificultad y profundización. Durante el primer curso se trabajan transformaciones y construcciones geométricas básicas, se inicia al alumnado en los sistemas de representación, en la normalización y en el trabajo con herramientas digitales en dos y tres dimensiones. Durante el segundo curso, y sobre la base de los contenidos anteriores, el alumnado irá adquiriendo un conocimiento más amplio de esta disciplina y abordará su aplicación en proyectos más especializados o con un grado de complejidad mayor. Los contenidos de esta materia se organizan en torno a cuatro bloques interrelacionados: En el bloque «Geometría, arte y entorno», el alumnado analiza la presencia de la geometría en las formas naturales y en las obras y representaciones artísticas del pasado y presente. Después aborda el estudio de las principales construcciones y transformaciones geométricas para aplicarlas al diseño gráfico, de patrones y mosaicos, para lo que será necesario el conocimiento y el dominio de los materiales, instrumentos y técnicas que ha de utilizar. En el bloque «Sistemas de representación del espacio aplicados» se pretende que el alumnado adquiera los contenidos necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, abordar el diseño de un producto o espacio expresando su desarrollo mediante dibujos y croquis y comunicar apropiadamente el resultado final. En el bloque «Normalización y diseño de proyectos» se dota al alumnado de los conocimientos necesarios para que la información representada sea interpretada de forma inequívoca por cualquier persona que posea el conocimiento de los códigos y normas UNE e ISO, con el fin de elaborar, de forma individual o en grupo, proyectos de diseño sencillos. Por último, en el bloque «Herramientas digitales para el diseño» se pretende que el alumnado sea capaz de utilizar diferentes programas y herramientas digitales en 2D y 3D en proyectos artísticos o de diseño, adquiriendo un conocimiento básico que le permita experimentar y, posteriormente y de forma autónoma, actualizar continuamente sus habilidades digitales y técnicas implicadas. El marcado carácter multidisciplinar y funcional de la materia de Dibujo Técnico aplicado a Artes Plásticas y al Diseño favorece la aplicación de metodologías activas que promuevan el trabajo en grupo, la experimentación y el desarrollo de la creatividad sobre la base de resolución de propuestas de diseño o la participación en proyectos interdisciplinares. En los cuatro bloques descritos anteriormente, se desarrollan contenidos de soporte que, en una enseñanza tradicional, se imparten haciendo preceder el aprendizaje de conceptos puramente abstractos (por ejemplo, punto, recta y plano en sistemas de representación) al aprendizaje de su aplicación práctica. Sin embargo, dado el carácter aplicado de esta materia, resulta pertinente la puesta en juego de metodologías activas que permitan aprender haciendo. Este es el caso, por ejemplo, de los sistemas de representación del espacio. De la misma manera que el alumnado de los conservatorios de música aprende a manejar los instrumentos e interpretar obras sencillas a la vez (o incluso antes) que aprende los fundamentos y el lenguaje musicales, es posible abordar el aprendizaje de los sistemas de representación del espacio partiendo tanto del análisis de la realidad (obras de arte, ilustraciones, espacios arquitectónicos) como de la propia experiencia creadora. Así, en el primer curso de Bachillerato, al abordar por primera vez el aprendizaje del sistema diédrico, se mostrarían al alumnado ejemplos concretos de planos de proyectos de diseño de objetos o de edificios sencillos, preferentemente de autoría reconocida o muy cercanos a su experiencia, donde puedan apreciar plantas, alzados y perspectivas, así como imágenes de los objetos finalmente construidos. Acto seguido, se les presentarían objetos geométricos tridimensionales como por ejemplo poliedros sencillos, para que traten de representar sus vistas en dos dimensiones, dejando intervenir su intuición. Paralelamente a este trabajo y apoyándose en él, se irían introduciendo los conceptos abstractos de plano (cada cara de un poliedro está contenida en uno), recta (cada arista de un poliedro está formada por la intersección de dos planos) y punto (cada vértice de un poliedro resulta de la intersección de dos o más aristas) cuya representación va a permitir llegar a la confección de vistas diédricas exactas. A este trabajo preferentemente individual, le sucederían actividades cooperativas de construcción de un modelo de diedro en tres dimensiones utilizando materiales de uso sencillo como el cartón-pluma, sobre el que se colocarían y proyectarían diversos tipos de volúmenes. Las líneas de proyección podrían resolverse mediante alambres o

listones finos. Sobre el modelo se continuarían trabajando otros conceptos y recursos (paralelismo, perpendicularidad, proyecciones auxiliares, abatimientos...) para los que pueden utilizarse papeles, cartulinas, acetatos transparentes etc. De esta manera sería fácil para el alumnado asociar la lógica del sistema de representación con la necesidad de su uso a la hora de idear objetos futuros. A la vez, se facilitaría la comprensión del espacio tridimensional y los conceptos abstractos necesarios para la generación de ideas de objetos, sentándose las bases para seguir trabajando contenidos de mayor complejidad y continuar aprendiendo otros sistemas de representación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el entorno construido y el arte, identificando sus estructuras geométricas, elementos y códigos, con una actitud proactiva de apreciación y disfrute, para explicar su origen, función e intencionalidad en distintos contextos y medios. Esta competencia hace referencia a la capacidad de identificar y analizar la presencia de estructuras geométricas subyacentes en el arte del pasado y del presente, la naturaleza y el entorno construido, y de reconocer su papel relevante como elemento compositivo y generador de ideas y formas. Se trata, por tanto, de abordar el estudio de la geometría a través de la exploración y el descubrimiento, de analizar el uso de curvas, polígonos y transformaciones geométricas en el contexto de las culturas en las que se han empleado, para llegar a un conocimiento más amplio y rico de las manifestaciones artísticas del pasado y presente. Esta amplitud de conocimiento fomentará en el alumnado disfrutar con el análisis y la identificación de las formas y estructuras geométricas presentes tanto en producciones artísticas como en su entorno construido.

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

2. Desarrollar propuestas gráficas y de diseño, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico y elaborando trazados, composiciones y transformaciones geométricas en el plano de forma intuitiva y razonada, para incorporar estos recursos tanto en la transmisión y desarrollo ideas, como en la expresión de sentimientos y emociones. Esta competencia implica el dominio en la representación y trazado de las principales formas y construcciones geométricas, y, lo que es más importante, su integración dentro del lenguaje plástico personal del alumnado. Se trata, por tanto, de fomentar la incorporación de esos elementos en procesos de creación autónoma y de experimentación práctica, estimulando, por una parte, su percepción y conceptualización de la realidad con la finalidad de recrearla o interpretarla artísticamente, y por otra, de proporcionar recursos geométricos básicos para la concepción y diseño de elementos decorativos, mosaicos, patrones y tipografías. Estas producciones artísticas no solo materializan estructuras formales, ideas o conceptos estéticos, sino que constituyen para el alumnado un recurso valioso para expresar sus sentimientos y canalizar sus emociones.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, STEM2, CPSAA1.1, CPSAA5, CCE3, CCE4, CCE5 y CCE6.

3. Comprender e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales, analizando y valorando su presencia en las representaciones artísticas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios. Esta competencia hace referencia a la aptitud para escoger y aplicar los procedimientos y sistemas de representación – vistas en diédrico, perspectiva axonométrica, caballera y perspectiva cónica – más adecuados a la finalidad del proyecto artístico que se quiere plasmar. Persigue también el desarrollo de la visión espacial la habilidad en la croquización y el dibujo a mano alzada, mejorando con todo ello las destrezas gráficas del alumnado en cómics, ilustraciones, diseños de objetos y espacios. Se trata de dotar al alumnado de herramientas comunicativas gráficas, de mejorar su visión espacial y de iniciarle en algunas de las aplicaciones de los sistemas de representación en los campos del arte y el diseño.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE3, CCE3, CCE4, CCE5 y CCE6.

4. Analizar, definir formalmente o visualizar ideas, aplicando las normas fundamentales UNE e ISO para interpretar y representar objetos y espacios, así como documentar proyectos de diseño. Esta competencia requiere la aplicación de una serie de códigos gráficos y normas generalizadas (UNE e ISO) que permiten comunicar, de forma clara y unívoca, soluciones personales y proyectos de diseño, realizados de forma individual o en grupo, mediante el dibujo de bocetos o croquis, constituyéndose por tanto en el paso intermedio entre la idea y la ejecución material del diseño. Se trata de iniciar al alumnado en un tipo de representación cuyas cualidades fundamentales son la funcionalidad, la operatividad y la universalidad, pues el dibujo normalizado debe ser portador de información útil, eficaz para ser aplicada y altamente codificada mediante normas internacionales para que sea interpretado de forma inequívoca.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL2, STEM4, CD2, CPSAA5, CE3, CCE4, CCE5 y CCE6.

5. Integrar y aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales, seleccionando y utilizando programas y aplicaciones específicas de dibujo vectorial 2D y de modelado 3D para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño. Esta competencia comporta la adquisición de un conocimiento práctico e instrumental de las principales herramientas y técnicas de dibujo y modelado en dos y tres dimensiones de manera transversal al resto de contenidos de la materia. Implica el uso de dispositivos digitales como herramientas de aplicación en el proceso creativo, su incorporación para la experimentación en diferentes disciplinas y tendencias artísticas, y como instrumento de gestión y presentación de proyectos de diseño gráfico, de objetos y de espacios.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM3, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCE3, CCE5 y CCE6. 1º BACHILLERATO. Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño I.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1.

1.1. Reconocer diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño, analizando su función y valorando la importancia dentro del contexto histórico.

Competencia específica 2.

2.1. Conocer y utilizar con corrección los instrumentos y materiales de dibujo técnico para, con ellos, dibujar formas poligonales y resolver tangencias básicas y simetrías aplicadas al diseño de formas, valorando la importancia de la limpieza y la precisión en el trazado.

2.2. Transmitir ideas, sentimientos y emociones mediante la realización de estudios, esbozos y apuntes del natural a mano alzada, identificando la geometría interna y externa de las formas y apreciando su importancia en el dibujo.

Competencia específica 3.

3.1. Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación, seleccionando en cada caso el sistema más apropiado a la finalidad de la representación.

3.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas diédricas.

3.3. Diseñar envases sencillos, representándolos en perspectiva isométrica o caballera y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido. 3.4. Dibujar ilustraciones o viñetas aplicando las técnicas de la perspectiva cónica en la representación de espacios, objetos o personas desde distintos puntos de vista.

Competencia específica 4.

4.1. Realizar bocetos y croquis conforme a las normas UNE e ISO, comunicando la forma y dimensiones de objetos, proponiendo ideas creativas y resolviendo problemas con autonomía.

Competencia específica 5.

5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño.

5.2. Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de esculturas o instalaciones, valorando su potencial como herramienta de creación.

CONTENIDOS

A. Geometría, arte y entorno. – La geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte. Observación directa e indirecta. – Concepto de composición. – La geometría en la composición artística y arquitectónica. Composición en dos y en tres dimensiones. – La representación del espacio en el arte. Estudios sobre la geometría y la perspectiva a lo largo de la historia del arte. – Conocimiento y uso de materiales para el dibujo técnico manual utilizados en arte y diseño. Papeles: tipos y usos. Papeles opacos, vegetal y de croquis. Mesas y tableros, paralex, tecnígrafo. Lápices, portaminas, afiladores y gomas de borrar. Reglas graduadas, transportador de ángulos, escuadra, cartabón, escuadra regulable y plantillas. Compás. Medios de delineación definitiva: estilógrafo y rotulador calibrado. Tramado, sombreado y color en dibujo técnico. – Conocimiento de sistemas y herramientas informáticas utilizadas en arte y diseño: Sistemas de diseño asistido por ordenador (CAD). Sistemas de modelado paramétrico (BIM). Sistemas de renderizado y fotorrealidad. Sistemas de impresión. – Relaciones geométricas en el arte y el diseño: proporción, igualdad y simetría. Teorema de Tales. Semejanza. Teorema de Pitágoras. El número áureo en el arte y la naturaleza. – Transformaciones geométricas: giro, traslación, simetrías central y axial, homotecia y afinidad. – Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. Escalas normalizadas. Uso de escalas en mecánica, diseño industrial, arquitectura y topografía. –

Construcciones poligonales. Clasificación de polígonos. Triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares y polígonos estrellados. Aplicación en el diseño. – Tangencias básicas. Curvas técnicas. Óvalo, ovoide, espiral y voluta. Aplicación en el diseño. – Estudios a mano alzada de la geometría interna y externa de la forma. Apuntes y esbozos. – Bocetos del natural. – Expresión y comunicación gráfica de ideas de diseño de objetos y espacios.

B. Sistemas de representación del espacio aplicado. – Concepto y tipos de proyección. Proyección cilíndrica y cónica. Proyección oblicua y ortogonal. Sistemas de representación: diédrico, planos acotados, axonométrico y cónico. Finalidad de los distintos sistemas de representación. – Sistema diédrico ortogonal en el primer diedro. Vistas en sistema europeo. Obtención de vistas diédricas de cuerpos geométricos sencillos. Intersecciones y secciones. Proyecciones auxiliares. Abatimientos de planos y sus aplicaciones. Medidas y verdaderas magnitudes Desarrollo en el plano de cuerpos geométricos sencillos Fundamentos de sistema axonométrico ortogonal y oblicuo (perspectiva caballera). Representación de cuerpos geométricos sencillos. – Perspectivas, isométrica y caballera. Iniciación al diseño de packaging. Representación de objetos a partir de vistas diédricas. Diseño de envases: Imagen, funcionalidad, economía, sostenibilidad y reutilización. Desarrollos de envases de papel y cartón. – Aplicación del sistema cónico para la representación de diferentes elementos en la perspectiva cónica, frontal y oblicua, al cómic y a la ilustración. Elección del punto de vista y plano del cuadro en cómic e ilustración. Puntos de fuga, accesibles e inaccesibles. Fundamentos de ilustración gráfica: forma, espacio, composición y encuadre. Personajes y animales. Luz y color. Escenas de cómic y viñetas. Especialización en ilustración gráfica: cómic, ilustración editorial, infantil, científica, técnica, publicitaria, cinematográfica.

C. Normalización y diseño de proyectos. – Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Normas de formato y acotación. Normas de rotulación. Líneas. Tipos, grosores y colores. – Documentación gráfica de proyectos: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. Documentos de un proyecto. Planos: tipos, contenido, formatos y escalas. Contenido de los planos. Denominación de vistas y secciones. – Elaboración de bocetos y croquis. Bocetos previos. Comprensión del objeto tridimensional. Croquización.

D. Herramientas digitales para el diseño. – Iniciación a las herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D. Aplicaciones al diseño gráfico. Órdenes básicas de dibujo y de edición. Visualización. Gestión de capas. Gestión de escalas. Iniciación al modelado en 3D. Generación de volúmenes básicos. Contornos. Extrusión. Adición y sustracción. Aplicaciones a proyectos artísticos.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Se desarrollarán las siguientes situaciones de aprendizaje:

- **Explicaciones razonadas** de los trazados del Dibujo Técnico mediante proyector de opacos digital, ordenador y proyector: el profesor realiza los trazados en papel con bolígrafos y rotuladores de diversos colores, correspondientes a las diversas capas del dibujo. Los alumnos realizan un seguimiento directo de dichos trazados a través de la pantalla de proyección.
- **Proyección y consulta de ejemplos** mediante pdfs alojados en el aula virtual de la asignatura
- **Realización de trazados en el aula**, a medida que se desarrollan las explicaciones, elaborando unos "Apuntes" de asignatura a modo de libro de texto personal.
- **Aplicación de los contenidos y resolución de ejercicios** en lámina A4, aplicando los contenidos vistos en el aula y desarrollando las habilidades de composición, trazado y entintado de los dibujos.
- **Exploración de trazados en programas de diseño vectorial**, generando proyectos de diseño que apliquen los contenidos vistos en el aula.
- **Desarrollo de proyectos de diseño creativo**, aplicando los contenidos explicados en clase, de forma tanto individual como en pequeños grupos.
- **Elaboración de trabajos escritos** que sinteticen los contenidos teóricos de la materia.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Se evaluará el proceso de enseñanza-aprendizaje en sus dos vertientes: el aprendizaje de los alumnos y los procedimientos didácticos empleados.

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS

El aprendizaje de los alumnos será evaluado mediante tres tipos de productos:

- **Proyectos de diseño.** Se estimulará que los alumnos encuentren una aplicación a los contenidos técnicos aprendidos en clase, generando proyectos en los que necesiten aplicar una elevada creatividad y que se acerquen al mundo profesional del diseño (publicidad, packaging, diseño de producto, interiorismo, paisajismo, etc). Dichos proyectos pueden ser simples (con una sola tarea implicada) o complejos. Los proyectos complejos abordan el desarrollo de un concepto que requiere la realización de varias tareas en equipo: croquis, mapas conceptuales, conjunto de normas, varios productos, etc.

- **Láminas de aplicación.** El desarrollo cotidiano de las clases gira en torno a la realización de láminas en las que se plasman los trazados estudiados en cada momento. Dichas láminas deben ser dibujadas como tarea de estudio y repaso, pasadas a tinta y entregadas para su calificación.
- **Apuntes tomados en el aula.** A medida que se van desarrollando las clases, las/os alumnas/os deben tomar apuntes de lo que se explica, dibujando los trazados con los útiles de dibujo. Dichos apuntes constituirán la base de su estudio y preparación técnica para las pruebas objetivas. Deben estar completos y sin errores de bulto; pueden ser pasados a limpio de forma cotidiana por cada estudiante, lo cual es muy útil como estrategia de repaso diario de lo aprendido en clase. Serán entregados una vez por trimestre para su calificación.
- **Trabajos escritos.** Los alumnos deberán elaborar diversos resúmenes de los contenidos teóricos de la asignatura, para facilitar su lectura comprensiva y la reflexión personal sobre ellos.

EVALUACIÓN DE LOS PROCEDIMIENTOS DIDÁCTICOS EMPLEADOS

La actividad del profesor se evaluará mediante tres acciones:

- **La observación diaria** del desarrollo de la clase y del seguimiento/atención de los alumnos a las explicaciones. Esta observación permite evaluar a cada momento la adecuación de las estrategias empleadas y realizar las correcciones oportunas durante la clase con el fin de facilitar los aprendizajes.
- El **análisis de los resultados** de los alumnos en las diversas tareas y actividades desarrolladas. Estos resultados permitirán al profesor reforzar los contenidos peor comprendidos por parte de los alumnos o hacer cambios metodológicos que favorezcan el aprendizaje.
- La **realización de una encuesta** a los alumnos al final de cada trimestre, en la que estos puedan manifestar de forma anónima sus dificultades de aprendizaje y su opinión respecto a los procedimientos didácticos empleados.

PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN

Los instrumentos de calificación serán calificados con los siguientes procedimientos:

Proyectos de diseño.

- Serán calificados con puntuaciones entre 0 y 10.
- Generarán varias calificaciones, individuales y/o colectivas, en función de las tareas engranadas en dichos proyectos.
- En general, se valorará: la creatividad del dibujo, la adecuación a lo solicitado y la exactitud de los trazados.
- En las tareas que impliquen una presentación oral pública se valorará: estructura y orden en la presentación de contenidos, distribución de la presentación entre los componentes del equipo, riqueza de contenidos en la exposición de cada componente, coherencia entre las diversas partes de la presentación, claridad expositiva/didáctica de los componentes del equipo, calidad del documento audiovisual de apoyo utilizado (powerpoint o pdf).
- Se realizarán como mínimo 1 proyecto por evaluación.

Láminas de aplicación.

- Se calificarán con puntuaciones entre 0 y 10. Cada lámina puede recibir 1-2 puntos extra en función de su calidad gráfica.
- En cada lámina se valorará: la corrección de los dibujos, la exactitud de los trazados, la calidad (y limpieza) en el entintado, el orden compositivo de la lámina, la belleza visual resultante de todo ello.
- Se realizarán tantas láminas como se puedan desarrollar a partir de los contenidos contemplados en el currículo (un mínimo de 3 láminas por evaluación).
- Cada lámina tendrá una puntuación independiente de las demás, relativa exclusivamente a los contenidos recogidos en ella.
- Todas las láminas tienen igual peso dentro de la nota de evaluación.

Apuntes tomados en el aula.

- Serán calificados con puntuaciones: 3-4 (incompletos), 5-7 (completos pero desordenados o confusos o sucios), 8-10 (completos, correctos y comprensibles).
- Se valorará: su completitud, la corrección de los trazados, la comprensibilidad de los textos, el orden de los dibujos.
- Se calificarán una vez por evaluación.

Trabajos escritos

- Serán calificados con puntuaciones entre 0 y 10.
- Se valorará: Estructura del trabajo (portada, índice, epígrafes, bibliografía/webgrafía), riqueza de los contenidos, personalización de la expresión escrita, pertinencia de las imágenes seleccionadas, ortografía, reconocimiento de autorías en las ideas de otros autores.
- Se realizarán todos los trabajos escritos que se consideren necesarios, al menos dos por evaluación.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Dentro de cada evaluación, las calificaciones obtenidas al valorar las herramientas descritas serán combinadas siguiendo los siguientes porcentajes:

- Proyectos: 80% de la nota de evaluación.
- Láminas de aplicación + trabajos escritos: 10% de la nota de evaluación.
- Apuntes: 10% de la nota de evaluación.

Se especifica lo siguiente:

- Es necesario entregar TODOS los trabajos/proyectos/láminas y apuntes en la fecha señalada. Una sola tarea sin entregar, implicará el suspenso en la evaluación.
- Para hacer media entre las calificaciones es necesario que en ellas se haya obtenido al menos una calificación de 4/10. Si una tarea tiene una calificación inferior, no se hará media y la evaluación estará suspensa.

En relación con la calificación final ordinaria de materia, esta será el resultado de la media aritmética entre las calificaciones obtenidas en las tres evaluaciones.

Recuperación de evaluaciones suspensas

Se recuperará realizando las siguientes actividades, dependiendo de la/s causa/s de la calificación suspensa:

- Elaboración de trabajos escritos no presentados anteriormente o reelaboración de los que se encontraban suspensos. Si no se entregan en la fecha indicada, la nota de evaluación permanecerá suspensa hasta la convocatoria final ordinaria.
- Presentación de las tareas, trabajos, bocetos, diseños, comunicaciones orales, etc, correspondientes a los proyectos desarrollados durante la evaluación, y que no han sido presentados anteriormente (o que estaban suspensos).
- Entrega de láminas de aplicación no presentadas anteriormente.
- Entrega de los apuntes de clase, no presentados anteriormente.

Cuando se haya hecho la prueba de recuperación de evaluación, y se mantenga una calificación suspensa, es posible recuperar en la convocatoria final ordinaria (examen final de recuperación).

Las pruebas objetivas de recuperación estarán basadas en los contenidos mínimos expresados en la programación. La superación de los contenidos mínimos abarca la comprensión de conceptos, su representación gráfica razonada y su aplicación a la resolución de problemas.

Examen extraordinario de junio (lo recogido en la programación en proceso)

Sistema extraordinario de evaluación (idem)

PROGRAMACIÓN **VOLUMEN**

El mundo en el que vivimos es tridimensional y diverso. Por tanto, es necesario que el alumnado de artes tome conciencia del contexto físico que habita para que disponga de las herramientas y recursos que le permitan comprender las particularidades de los objetos, su estética y función, su estructura interna y la relación de estas características con el espacio que le rodea. La introducción en el estudio y análisis de las formas y manifestaciones tridimensionales favorecerá completar la visión plástica y contribuir al desarrollo de la formación artística. La materia de Volumen prepara al alumnado para comprender las formas geométricas que conforman la estructura de los objetos y sus elementos formales, pero también le proporciona la información necesaria para conocer las características específicas de los materiales y las técnicas utilizadas.

La materia estructura sus contenidos en cuatro bloques que no tienen necesariamente un carácter secuencial y pueden abordarse de manera simultánea:

- A. Técnicas y materiales de configuración.
- B. Elementos de configuración formal y espacial.
- C. Análisis de la representación tridimensional.
- D. El volumen en proyectos tridimensionales.

La metodología que se plantee debe desarrollar de una forma concreta y fácil, los contenidos relacionados con las creaciones tridimensionales y del espacio en el que se ubican, facilitando su análisis, comprensión, interpretación y después su plasmación y expresión plástica de forma creativa. Primero, el volumen se debe contemplar desde una perspectiva de observación, es decir, cómo el sujeto entiende la realidad de los objetos tridimensionales. En segundo lugar, desde una perspectiva de síntesis, es decir, de cómo se pueden simplificar y representar los objetos tridimensionales aplicando los conocimientos del dibujo técnico y artístico de forma asequible para el alumno. Por último, desde la forma y contenido de la tridimensionalidad aplicada al arte, concretamente a la escultura, haciendo una referencia histórica de la evolución del concepto de volumen y espacio. El proceso metodológico que se seguirá estará orientado hacia el conocimiento y uso de materiales y técnicas que permitan al cada alumno expresar sus ideas, solucionar problemas y resolver formalmente la creación tridimensional. Las clases deberán tener un carácter eminentemente práctico, empleando para ello materiales y herramientas propias de la escultura y apoyo de medios audiovisuales. Es muy conveniente hacer también actividades extraescolares como visitas a exposiciones, talleres, fundiciones, museos, conferencias relacionadas con la escultura, etc. Se propone a modo de ejemplo una actividad para una mejor comprensión y aplicación de la metodología. En la materia de Volumen, en relación con la competencia específica «Aprender a ver y sentir la creación con una actitud receptiva, profundizando en las estructuras del objeto y su lógica interna», dentro del bloque de contenidos «La realidad como motivo, patrones y pautas en la naturaleza», se propone un análisis y creación artística dividida en dos partes: Se iniciará esta actividad con una exposición breve de contenidos por parte del profesor, abordados de forma que estimulen la actividad mental del alumno. Dicha exposición versará sobre los patrones que se repiten en la naturaleza, directamente relacionados con su función y entorno. Después, sería bueno realizar alguna visita a lugares como un entorno natural, un jardín botánico, un parque o un museo de Ciencias Naturales en donde el alumnado pueda apreciar de un modo directo las variadas configuraciones que se dan en los organismos y objetos de la naturaleza en relación con su aspecto formal, siendo esta visita un estudio de campo en el que los estudiantes exploren una realidad bajo una nueva perspectiva creativa y de comprensión del orden interno. Su equipo de trabajo estará constituido por material de dibujo: cuaderno de apuntes, lapiceros de diversa numeración y color, rotuladores, bolígrafos, etc. y la cámara fotográfica del teléfono móvil. En la siguiente fase, se pedirá al alumnado que prosiga a un nivel más personal ese proceso de documentación mediante la recolección de objetos, plantas, o animales que les parezcan interesantes por su aspecto formal, por su estructura o por su funcionamiento particular (la recolección de muestras se podrá suplir por documentación fotográfica, dibujos o textos). La tercera fase de esta actividad se centrará en el análisis y clasificación de las distintas formas observadas o seleccionadas por el alumno, teniendo en cuenta la complejidad formal o estructural, valor expresivo, aspectos texturales, de color, cuestiones funcionales, etc. Más tarde, se llevará a cabo una puesta en común que podrá apoyarse en una proyección de imágenes (en las que se incluirán las tomadas durante las visitas), o un vídeo con una pequeña exposición del material aportado por los alumnos organizado convenientemente. En esta fase se examinarán las formas naturales teniendo en cuenta el contexto en el que crece y se desarrolla esa estructura como un aspecto determinante en forma final de las cosas, asimilando el concepto de función como una interacción que se establece entre la forma y su contexto. Se le propondrá al alumno un análisis de un determinado número de ejemplos en donde se advierta esta relación íntima entre forma, función y contexto. Por ejemplo, se podrán analizar diversos tipos de flores, en las que se aprecien distintas configuraciones debido a las influencias medioambientales, o la variedad de soluciones propuestas por la naturaleza para un mismo problema, como puede ser la estructura ósea de los animales según sea acuático, aéreo o terrestre el medio en el que éstos se desarrollan. Después de revisar todo lo anterior, se propondrá la selección y análisis de dos o tres formas del medio natural y que al alumno le resulten particularmente atractivas, justificando las razones que le han llevado a esa selección. Deberá elaborar esquemas o dibujos que traten de fijar el orden interno que organiza esas formas, e intentará descubrir alguna estructura racional que se puede aplicar a las mismas. Finalmente, se quedará con uno de los objetos seleccionados y elaborará una composición tridimensional con

arcilla o poliestireno, a partir de los esquemas o estructuras descubiertas previamente, en la que procurará reflejar esa impresión de armonía que le movió a su selección, haciendo una interpretación creativa y personal de esa forma natural seleccionada.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Identificar los fundamentos compositivos del lenguaje tridimensional en obras de diferentes épocas y culturas, analizando sus aspectos formales y estructurales, así como los cánones de proporción y elementos compositivos empleados, para aplicarlos a producciones volumétricas propias equilibradas y creativas. Educar la mirada es esencial para dotar al alumnado de las herramientas necesarias que le permitan ver, descubrir y sentir la creación de obras artísticas volumétricas. El análisis de obras de diferentes épocas y culturas permite entender los principales elementos del lenguaje tridimensional, las distintas técnicas, los materiales y los elementos compositivos empleados. De este modo, se desarrollan las habilidades necesarias para la identificación de los elementos formales y estructurales del lenguaje tridimensional de producciones volumétricas, comparando las obras en relieve y las obras exentas, así como la apreciación de los elementos compositivos de las piezas de diferentes períodos artísticos dentro de su contexto histórico, diferenciando los aspectos decorativos de los estructurales. Las nuevas tecnologías facilitan el acceso del alumnado a una gran variedad de obras, por ejemplo, a través de las bibliotecas o colecciones digitales, de modo que pueda analizar una amplia gama de formas, estructuras, proporciones y elementos compositivos, así como de técnicas y materiales. A partir del análisis de obras tridimensionales, el alumnado interiorizará la terminología específica de la materia, enriqueciendo así su capacidad comunicativa y aprendiendo a explicar las obras de manera precisa. Asimismo, a través del acercamiento a obras creadas en distintos contextos históricos o culturales reconoce el valor de la diversidad de patrimonio, así como la riqueza creativa y estética inherente a ella. Entre las obras analizadas, se deben incorporar diferentes perspectivas, para reflexionar sobre la conformación del canon artístico dominante y reconocer la aportación a esta disciplina de artistas mujeres y de artistas de culturas no occidentales.

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

2. Explorar las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional, partiendo del análisis de objetos y obras de diferentes artistas en las que se establezca una relación coherente entre la imagen y su contenido, para elaborar producciones tridimensionales con diferentes funciones comunicativas y respetuosas de la propiedad intelectual. Explorar las posibilidades plásticas y expresivas que se materializan en diversos objetos y obras volumétricas constituye una actividad imprescindible para que el alumnado pueda comprender las distintas funciones comunicativas del lenguaje tridimensional. Esta exploración puede partir del análisis de los aspectos más notables de la configuración de objetos cotidianos tridimensionales, del estudio de las diferencias entre lo estructural y lo accesorio, y de la identificación de la relación entre forma y función, vinculando su función comunicativa y su nivel icónico. El análisis de objetos y obras permite al alumnado adquirir los conocimientos necesarios para explorar las posibilidades plásticas expresivas del lenguaje tridimensional a través de propuestas alternativas a la representación de objetos y obras tridimensionales, obviando los aspectos estilísticos o decorativos. De este modo, puede generar, en un proceso de abstracción, objetos volumétricos dotados de significado, atendiendo a la relación entre imagen y contenido, así como entre forma, estructura y función comunicativa, con distintos niveles de iconicidad. La inspiración en obras existentes, o la adaptación creativa de las mismas son una ocasión idónea para reflexionar sobre aspectos relacionados con la propiedad intelectual, tanto para aprender a proteger la creatividad propia, como para ser respetuosos con la creatividad ajena.

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

3. Realizar propuestas de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados, para resolver problemas de configuración espacial y apreciar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional. Iniciarse en el campo de la creación de composiciones tridimensionales proporciona al alumnado una serie de conocimientos, destrezas y actitudes que le permiten descubrir los materiales, las herramientas y las técnicas propias de la materia. En este proceso de experimentación, el alumnado aprende a seleccionar y a utilizar las herramientas y los materiales más adecuados en función de las características formales, funcionales, estéticas y expresivas de la pieza que se va a realizar. Asimismo, ha de identificar, seleccionar y aplicar las técnicas de elaboración y reproducción en función de los objetivos plásticos y comunicativos de la obra para poder resolver los problemas de configuración espacial planteados. En el proceso de selección, habrá de tener en cuenta el impacto ambiental de las herramientas y los materiales y deberá considerar las condiciones de seguridad e higiene para su correcto uso. Además deberá considerar el error como una oportunidad de mejora del aprendizaje que le ayude

a desarrollar su autoestima personal y artística. Esto le permitirá enfrentarse a futuros retos de configuración espacial en los ámbitos tanto académico como profesional.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CPSAA5, CC4, CCEC3.1, CCEC3.2 y CCEC4.1.

4. Elaborar proyectos, adecuando los materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución, para valorar la metodología proyectual como forma de desarrollar el pensamiento divergente en la resolución creativa de problemas. La materia de Volumen proporciona el contexto propicio para que el alumnado pueda planificar y desarrollar proyectos sostenibles y creativos, ofreciéndole la oportunidad de tomar la iniciativa en la ideación, el diseño y la proyección de sus propias propuestas volumétricas. Los proyectos se han de diseñar en función de los condicionantes y requerimientos planteados, aportando soluciones diversas y creativas. La planificación de las distintas fases, desde la ideación hasta la elaboración final de la obra, se puede realizar utilizando fuentes digitales y bibliográficas para recopilar y analizar la información que permita llevar a cabo propuestas creativas y viables. En el proceso de planificación y desarrollo del proyecto, el alumnado ha de determinar los aspectos materiales, técnicos y constructivos de los productos de diseño tridimensional en función de sus intenciones expresivas, funcionales y comunicativas; además de interpretar y analizar la documentación gráfica técnica en función de sus características, dibujar la información gráfica necesaria para el desarrollo del producto, teniendo en cuenta sus características y parámetros técnicos y estéticos. Asimismo, debe realizar bocetos, maquetas o modelos que permitan la visualización de objetos tridimensionales, utilizando diferentes técnicas y, por último, comprobar la viabilidad de su ejecución. Para ello será necesario que el alumnado organice y distribuya las tareas, que asuma responsabilidades individuales orientadas a conseguir un objetivo común, coordinándose con el resto del equipo y respetando las realizaciones y opiniones de los demás. Así el alumnado podrá valorar la metodología proyectual como una forma de desarrollar el pensamiento divergente para la resolución creativa de problemas, así como identificar el trabajo en equipo como fuente de riqueza creativa y favorecer su desarrollo personal y su autoestima.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL3, STEM3, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1 y CCEC4.2.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Pensadas para promover el desarrollo competencial del alumnado, las situaciones de aprendizaje son tareas y actividades que plantean retos con objetivos concretos, partiendo de los más sencillos y avanzando hacia otros más complejos a lo largo del curso.

Estos retos se ajustarán al ritmo de aprendizaje del alumnado, atendiendo tanto al nivel general del grupo, como a las diferencias individuales. Se dejará el suficiente margen de acción y resolución para que cada estudiante pueda expresarse a su manera y elegir el nivel que mejor se adapte a sus motivaciones e intereses, dentro de un proceso bien definido.

Generalmente el proceso creativo contará con varios niveles de concreción. Par empezar, el alumnado acometerá la tarea planteada tanteando diversas posibilidades en una fase de ideación. Esta fase incluye tanto dibujos y esquemas como pequeñas maquetas provisionales. Una vez encontrada una vía motivadora, el alumnado entrará en una fase de desarrollo, en la que podrá elaborar los estudios volumétricos necesarios para llegar a una solución definitiva y concreta. Por último, el alumnado deberá organizar el conjunto de elementos generados a lo largo del proceso creativo. Esta fase se concretará en un documento de presentación digital, compuesto por fotografías de los elementos de cada fase en orden cronológico, así como por los comentarios que ocasionalmente cada cual quiera incluir. Este documento será de gran utilidad para dar a conocer al resto de la clase el proceso seguido por cada estudiante, pudiéndose generar un pequeño debate crítico en el aula.

Se combinarán actividades individuales con otras diseñadas para resolverse en grupo, de modo que el alumnado pueda apreciar las ventajas del trabajo en equipo, se ejercite en la organización del trabajo y en la asignación de roles, y aprenda a delegar en el otro, aceptando modos de expresión diferentes al propio.

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

El aula de Volumen dispone de herramientas y materiales para trabajar con arcilla, escayola, porespan, alambre y chapa. Siempre que el aula de informática cercana está libre se pone a disposición de los alumnos para que documenten sus trabajos usando internet.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- > Trabajos prácticos, que se calificarán según estos porcentajes:
 - Fase de IDEACIÓN 20 %
 - Fase de DESARROLLO Y PROPUESTA FINAL 60 %
 - Fase de PRESENTACIÓN 20 %
- > Trabajos teóricos
- > Trabajos realizados durante o a partir de actividades complementarias/extraescolares

- La nota de la evaluación se obtendrá a partir de las medias ponderadas de los trabajos realizados. Esta nota puede incrementarse hasta 1 punto por la realización, y entrega en la fecha acordada, de algunas tareas que se plantearán como voluntarias.

- La nota final de curso se obtendrá a partir de la media de las tres evaluaciones, teniéndose en cuenta la progresión cronológica de las tres evaluaciones a la hora de redondear.

Técnicas y procedimientos

- Las actividades realizadas por el alumnado en el aula son la mejor prueba de su proceso de aprendizaje. Es a través de ellas como el alumnado va adquiriendo las competencias de la materia. Por ello el conjunto del trabajo realizado por cada estudiante determinará su nota en cada evaluación y su calificación por curso.
- Las actividades propuestas en cada sesión deberán ser entregadas en la fecha acordada. La entrega de un trabajo fuera de fecha no podrá obtener una calificación mayor a un aprobado.
- El alumnado que no haya superado alguna evaluación deberá entregar los trabajos pendientes en la fecha acordada.
- En el caso de pérdida de evaluación continua (Reglamento de Régimen Interno del Centro), al igual que en el caso de no haber superado el curso, el alumnado deberá presentarse a la convocatoria extraordinaria de junio.

SISTEMAS DE RECUPERACIÓN Y PRUEBAS EXTRAORDINARIAS

Si el alumnado no llega a los mínimos exigidos en uno o varios de los ejercicios propuestos durante el curso, deberá realizar una nueva propuesta sobre cada ejercicio no superado y repetir todo el proceso de creación hasta conseguir el objetivo propuesto en cada caso, en función de la fase del curso no desarrollada. Esta recuperación se llevará a cabo en una fecha previamente convocada, hacia el final de la tercera evaluación.

Si el alumnado pierde el derecho a la evaluación continua (Reglamento de Régimen Interno del Centro), o bien no realiza los ejercicios propuestos a lo largo de la misma, deberá presentarse a la convocatoria extraordinaria de junio. Dadas las limitaciones temporales de una prueba semejante, el ejercicio propuesto en este caso constará de dos partes:

- > Ejercicio teórico (30min) de análisis de una obra escultórica, en la que el alumno demuestre conocimientos y fluidez de expresión, así como criterio propio.
- > Ejercicio práctico (2h) con su correspondiente proyecto, basado en el diseño objetual, en el que por falta de tiempo para la producción se pedirían tan solo los bocetos bi y tridimensionales.

El criterio de calificación para esta prueba implica aprobar ambas partes para recuperar la asignatura, y otorga un 30% de la nota al ejercicio teórico y un 70% al práctico.

PROGRAMACIÓN **PROYECTOS ARTÍSTICOS**

INTRODUCCIÓN

La materia de Proyectos Artísticos pone en práctica el saber hacer y saber ser. Los contenidos esenciales están ligados a la organización y gestión de proyectos artísticos, viene a reforzar de forma práctica el uso de la creatividad, el emprendimiento y la iniciación a la creación de proyectos artísticos entre otros. La materia pretende facilitar la adquisición de las competencias necesarias para el desarrollo de proyectos en cualquiera de las áreas artísticas tradicionales (como dibujo, pintura, escultura, arquitectura) y otras como el happening, la performance, el land art, las videoinstalaciones, el net art, partiendo de las competencias asociadas a la materia, para que todas estas experiencias puedan suponer un impacto positivo en el individuo y la sociedad, valorando el impacto social y ambiental. Se pretende facilitar una mirada indagadora sobre el patrimonio, con el fin de que sea un elemento catalizador de la creación artística. El alumnado deberá asumir un doble rol: artista creador y gestor de proyectos. Para ello debe poseer unas nociones básicas de los contenidos relacionados con estas habilidades, pero, fundamentalmente, debe ponerlos en práctica. Los contenidos se ordenan en cinco bloques. En el primer bloque – 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. En el segundo bloque se abordan los aspectos relacionados con la creatividad, 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. La gestión de los proyectos artísticos ocupa el tercer bloque de contenido, y supone el eje vertebrador de la materia, las metodologías y el análisis de las fases que guiarán todo el trabajo de creación. El alumnado aplicará la metodología científica y experimental para la creación de proyectos artísticos, a través del proceso creativo en sus cuatro etapas: preparación, incubación, iluminación y verificación y aplicando la metodología del método creado por Bruno Munari u otros teóricos. Para la creación de estos proyectos artísticos, el alumno realizará, asesorado por el profesor y apoyado por sus colaboradores, un estudio completo, en el cual se valorará su impacto económico, los materiales necesarios, la temporalización, su impacto en el medio ambiente y la sostenibilidad. En el cuarto bloque se relacionan 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. Por último, el quinto bloque de contenidos busca el acercamiento al emprendimiento cultural del alumnado, desde el conocimiento y la búsqueda de oportunidades en el entorno cercano. En definitiva, esta materia pretende hacer visibles las tensiones dialécticas entre el rigor científico de los proyectos y la libertad creativa de la creación artística. A partir de estas tensiones y semejanzas que se plantean en la creación de proyectos artísticos, dotar al alumnado de los elementos metodológicos necesarios para que el alumnado los implante a partir de la investigación y desarrollo de proyectos sostenibles de forma activa, colaborativa, creativa, con el conocimiento previo de la riqueza patrimonial que nos rodea el respeto al medio ambiente, para que sean aplicados con éxito en la elaboración de los proyectos. Se impartirán unas clases teóricas al comienzo de cada bloque para dotar al alumno de los conocimientos teóricos suficientes para abordar la parte principal de la materia, que es llevar a la práctica estos contenidos el saber hacer y saber ser. Se plantea que en la praxis se propongan 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. Si la determinación del objetivo que ha de cubrirse se ha realizado contando con la participación de todos los integrantes del grupo, los distintos matices y apreciaciones aportadas deben ser tenidos en cuenta a la hora de realizar el diseño del proyecto. Este diseño proporcionará una visión global de lo que se pretende hacer, cómo y dónde se quiere llevar a cabo, quién y cómo participará y qué resultados artísticos y sociales se esperan. Resulta fundamental que se lleve a cabo un proyecto artístico colaborativo fuera del centro a ser posible, así como en el entorno del pueblo o ciudad pidiendo los permisos oportunos, descomponiendo el proyecto en las fases que lo componen, analizando su impacto medioambiental y procurando que sea sostenible, partiendo como referente del trabajo de artistas conocidos como Robert Rauschenberg o Richard Long, por ejemplo, ya que son dos de los artistas más representativos del Land Art. Realizar un proyecto colaborativo, que de forma crítica y reflexiva que aborde el espacio, el paisaje o el territorio, la cultura, sociedad o el patrimonio artístico y cultural del entorno.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creativas, elaborando bocetos y maquetas, y valorando críticamente la relevancia artística, de esas ideas, para desarrollar la creatividad y aprender a seleccionar una propuesta concreta, realizable y acorde con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto. El desarrollo de la creatividad es un desempeño fundamental de esta materia. El alumnado debe descubrir, de una manera práctica, que la creatividad es una herramienta para la expresión artística y también una destreza personal de aplicación en los distintos ámbitos de la vida. La creatividad puede desarrollarse a través de diversas técnicas y

estrategias, incluidas aquellas que facilitan la superación del bloqueo creativo; o a partir de distintos estímulos y referentes hallados en la observación activa del entorno o en la consulta de fuentes iconográficas o documentales. La exploración y la experimentación contribuyen a la generación de ideas de proyecto en las que, para descartarlas o perfeccionarlas, se ha de profundizar mediante la realización de bocetos, croquis, maquetas, pruebas de color o de selección de materiales, etc. Estas ideas han de tener en cuenta las pautas que hayan podido ser establecidas y deben responder a una necesidad o a una intención previamente determinada o definida durante ese mismo proceso de generación de ideas, en función del contexto social y de las características de las personas a las que se dirigen. Una vez que se han generado, descartado y perfeccionado distintas ideas de proyecto, se debe proceder a la selección de la propuesta que se va a realizar atendiendo a su relevancia artística, a su viabilidad y a su adecuación a la intención expresiva o funcional, así como al marco de recepción previsto.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM3, CD1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CE3, CCEC3.2 y CCEC4.1.

2. Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando los recursos disponibles y evaluando su viabilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto. La adecuada planificación de las fases y del proceso de trabajo de un proyecto artístico condiciona su desarrollo y su resultado final. Esta planificación proporciona una visión global de lo que se pretende hacer, del modo y del lugar en que se quiere llevar a cabo, de los recursos materiales y económicos con los que se cuenta, de las personas que participarán y de sus funciones, así como del resultado y de la repercusión que se desea obtener. La planificación de los proyectos ha de ser rigurosa y realista y, a su vez, que creativa y flexible. Se ha de garantizar el cumplimiento de los plazos establecidos y la adecuación a los recursos disponibles. Por otro lado, la organización del plan de trabajo no debe resultar un impedimento para el desarrollo de la creatividad.

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. La realización efectiva de proyectos artísticos, individuales o colectivos, conlleva, entre otras tareas, la correcta selección de espacios, técnicas, medios y soportes, así como el reparto de las distintas funciones que hay que desempeñar en las diferentes fases del proceso. Para que estas y otras decisiones relativas, por ejemplo, a posibles modificaciones de la planificación inicial sean acertadas, se han de determinar previamente tanto la intención expresiva o funcional del proyecto como los efectos que se espera que este tenga. La falta de coherencia de las decisiones con estos elementos esenciales del proyecto puede poner en riesgo el éxito de la empresa. Por otro lado, la identificación y la asunción de diversas tareas y funciones en la ejecución del proyecto favorecerán el descubrimiento de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional ligadas al ámbito artístico, incluidas las relativas al emprendimiento cultural. Estas oportunidades cuentan con el valor añadido que aporta la creatividad.

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, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión en el entorno. La puesta en común de las distintas fases del proyecto y el intercambio de ideas, comentarios y opiniones al respecto, ya sea entre sus responsables o con otras personas, permite asegurar la evaluación interna y externa de los avances realizados y del logro de la intención inicial planteada, así como incorporar en su caso, posibles aportaciones de mejora. Son especialmente relevantes las reacciones del público receptor. Por esta razón, conviene hacerlo partícipe del proyecto, diversificando los medios y soportes de comunicación y difusión, y planteando mecanismos que, por un lado, faciliten la comprensión del sentido y de la simbología del proyecto y, por otro, recojan las ideas, los sentimientos y las emociones que ha experimentado ante la propuesta artística. Con este mismo objetivo, a la hora de concebir el proyecto, puede tenerse en cuenta la posibilidad de recurrir a referentes cercanos o a elementos del patrimonio local, ya que esto permite ubicar – física o simbólicamente – al público receptor en un entorno familiar. Los significados y simbología de los referentes cercanos o de los elementos del patrimonio local se combinarán con los del proyecto artístico, generando nuevas oportunidades en el entorno.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM1, CD2, CPSAA5, CC3, CE3, CCEC2 y CCEC4.2.

5. Tratar correctamente la documentación de un proyecto artístico, seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente todo el material, para dejar constancia de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción. El tratamiento de la documentación, tanto física como digital, es un componente esencial en todo proyecto artístico. Esta competencia incide en ese aspecto, considerando tres grandes vertientes en lo relativo a los documentos – textuales, visuales, sonoros, audiovisuales o cualquier otro tipo – que hayan podido ser utilizados o generados en el marco del proyecto: por una parte, todos aquellos que aportan una base teórica, informativa o inspiradora; por otra, los que han sido elaborados para dar respuesta a las necesidades concretas de cada una de las fases del proyecto; y, por último, los que registran el proceso creativo, así como el resultado y la recepción del mismo. Las tareas asociadas a esta competencia comprenden la selección de fuentes, medios y soportes; la elaboración de documentos; la organización del material; el registro reflexivo del proceso y de su resultado y recepción; así como el archivo ordenado, accesible y fácilmente recuperable de toda la documentación.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA4, CPSAA5, CCEEC2 y CCEC4.2.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1.

1.1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso.

1.2. Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto.

Competencia específica 2.

2.1. Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.

2.2. Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles.

Competencia específica 3.

3.1. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes adecuados.

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

Competencia específica 4.

4.1. Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora formuladas por distintas personas, incluido el público receptor.

4.2. Valorar 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. Evaluar la repercusión que el proyecto ha tenido en el entorno, considerando las valoraciones del público receptor y analizando el logro de la intención inicial planteada, así como la pertinencia de las soluciones puestas en práctica ante las dificultades afrontadas a lo largo del proceso.

Competencia específica 5.

5.1. Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora.

5.2. Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto artístico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados.

5.3. Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación.

5.4. Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación.

CONTENIDOS

A. El patrimonio cultural, histórico y artístico. – El patrimonio cultural y artístico como fuente de creatividad. – El patrimonio local, material e inmaterial. Análisis de sus características principales. – Conexión entre la intencionalidad del proyecto con el patrimonio local y el entorno.

B. Desarrollo de la creatividad. Entornos y técnicas de trabajos creativos. – Definición. – Del tema a la idea. De la idea al concepto. – La creatividad. Tipos de creatividad. – La creatividad como destreza personal y herramienta para la expresión artística. Proceso metacognitivo. – La creatividad artística. Estrategias y técnicas de fomento y desarrollo de la creatividad. Métodos creativos (brainstorming o tormenta de ideas Scamper...) Entornos de trabajo creativos. Proceso creativo según Graham Wallas. Cómo fomentar la creatividad. Trabajo en equipo. – Estrategias de superación del bloqueo creativo. Fuentes de inspiración. La creatividad como hábito: observación activa, anotación de ideas, elaboración de bocetos, etc.

C. Gestión de proyectos artísticos: – Definición de proyecto artístico. – Tipos de Proyectos. Proyectos multidisciplinares y nuevas tecnologías. – Metodología proyectual. Fases en la realización de un proyecto: Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados. – Metodología de Bruno Munari. – Metodología ABP (Metodología aprendizaje basado en proyectos). – Impacto de los proyectos artísticos. Impacto social y económico de los proyectos artísticos. – Análisis crítico de proyectos, ejemplos prácticos. – Evaluación de proyectos artísticos. Impacto.

D. Del proyecto artístico a la producción y representación. – Documentación del proceso, verificación, justificación y exhibición de un proyecto artístico. – Representación de la idea creativa mediante bocetos, croquis, planos, esquemas, storyboard... – De la fase de idea o boceto a la creación del proyecto artístico. prototipos, maquetas, y proyecto o producto final acabado. – Prototipado del proyecto. Creación de modelos o maquetas, prototipos, fotos, videos... – Relaciones existentes entre el objeto artístico y su espacio de expositivo. – Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos. – Comunicación, exhibición y difusión del proyecto artístico. – Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo.

E. El emprendimiento cultural. Innovación. – Diferencia entre creatividad, innovación y emprendimiento. – Tipos de emprendimiento. Emprendimiento cultural y artístico. – Financiación: subvenciones, ayudas y becas públicas o privadas, crowdfunding. – Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Las situaciones de aprendizaje consideran cómo, cuándo y qué aprende el estudiante o la estudiante. El docente o la docente planifican una serie de acciones pertenecientes al diseño curricular mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas y proyectos de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, iniciativa, reflexión crítica y responsabilidad. Es por ello, que se proponen dos líneas de acción en el que el uso de distintas metodologías activas, conllevan al diseño de diferentes actividades en torno a la metodología llevada a cabo y pretenden que el aprendizaje sea significativo y, por tanto, se dé el aprendizaje basado en competencias.

En este apartado se van a explorar el *Design Thinking*(DT) que va en la línea del pensamiento del diseño y el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) para promover la metodología proyectual como situaciones de aprendizaje. Donde ambas se trabajan desde agrupaciones colaborativas o cooperativas.

El *Design Thinking* se puede traducir como la forma en la que piensan los diseñadores y se utiliza para generar ideas innovadoras. También para resolver problemas complejos, dar solución a las necesidades reales de personas usuarias y encontrar oportunidades. Esta metodología entrena al estudiante o a la estudiante para salir de su zona de confort, para entender los problemas como oportunidades de diseño disfrazadas, y para acercar la idea de que todo el mundo tiene creatividad y es diseñador. El DT consta de varias fases, se podría decir que cinco, donde va cambiando del pensamiento divergente al convergente y nuevamente al divergente y convergente, para finalmente acabar prototipando e iterando.

La diferencia entre pensamiento divergente y convergente es que, el pensamiento convergente es el pensamiento más acorde a tareas que involucran la utilización de la lógica en lugar de la creatividad, y utiliza procesos lineales. En cambio, el pensamiento divergente, es lo opuesto al pensamiento convergente e implica más creatividad y se utiliza para generar más ideas y diferentes soluciones a un mismo problema. Para ello hay que salir de la zona de confort, dedicar un tiempo suficiente y, a su vez, permite ayudar a identificar nuevas oportunidades.

Las fases del *Design Thinking* son cinco y se estructuran como: de empatía o fase de investigación, seguidamente de la fase de definición (análisis), a continuación, la fase de ideación (generación de ideas), seguido de la fase de prototipado (implementación) y finaliza con el testeo. Se caracteriza porque busca el problema hasta que lo identifica y define, para después buscar soluciones, prototiparlas y testearlas.

La fase de empatía corresponde con ponerse en la piel de distintos tipos de personas usuarias y donde de las necesidades de las personas surgen las oportunidades; y de las oportunidades los retos y las ideas de mejora. Mediante técnicas de investigación principalmente cualitativas se puede conocer lo que sienten las personas usuarias, lo que hacen o lo que piensan. La segunda fase es la de definir, en donde se realiza la síntesis y se visualiza con diferentes herramientas para construir conclusiones y plantear el reto. La siguiente fase es la de idear, donde una vez se ha elegido el reto hay que comenzar a idear soluciones. La cuarta fase es la de prototipar, que se caracteriza por construir para probar y evolucionar. Y la última, la de testear, para obtener comentarios sobre el prototipo y poder mejorarlo.

Esta metodología conlleva la realización de numerosas tareas para cada una de las fases, para trabajar diferentes aspectos como la creatividad (Ingledew, 2017), entre ellas se puede poner de ejemplo: mapa de actores, “que sé, que me falta por saber”, mapa de empatía, lluvia de retos, lluvia de ideas, mapa mental, panel de ideas, flor de loto, relaciones forzadas, el *blueprint* para el prototipado, entre otras muchas.

En relación con el Aprendizaje Basado en Proyectos, es una metodología que enfrenta al alumnado a plantear situaciones ante una determinada problemática y donde el producto a desarrollar es un “artefacto” en el que, durante su recorrido por las distintas fases, se articulan diversas actividades. Dichas fases pasan por la pregunta guía para despertar el interés sobre el tema a tratar, una planificación y temporalización de acciones como investigación, análisis y puesta en común para la elaboración de un proyecto planificado con un resultado de artefacto o proyecto.

Las actividades que forman parte del proyecto son la concreción de lo que se pretende que los alumnos y las alumnas sepan, son como pequeñas unidades de actuación integradas dentro del proyecto. Además, tiene la ventaja de reunir más de un contenido incluso de relacionarse con otras materias del currículo, porque tiene la cualidad de interdisciplinariedad, aunque no implique el conocimiento total del contenido, sino de dominar de forma parcial la dimensión de dichos contenidos. Esto permitirá afrontar retos que surjan de contextos reales y que posibilite el crecimiento intelectual y desarrollo personal y social del alumnado.

Estas propuestas no pretenden ser las únicas que se pudieran dar sobre Proyectos Artísticos, sino que sirvan a modo de sugerencia para el empleo de metodologías activas sobre esta materia y que sirvan de base para llevar a cabo cualquier tipo de propuesta. Por ello, corresponde al profesorado reorganizar, matizar y adaptar tanto los contenidos, como las situaciones de aprendizaje a través de su propia programación, en la medida que la disponibilidad de aulas y materiales de su Centro lo permitan.

IV.4. Ejemplificación de situaciones de aprendizaje

En este apartado se van a ejemplificar dos situaciones de aprendizaje, una enfocada sobre *Design Thinking* y la otra en el Aprendizaje Basado en Proyectos para abordar la enseñanza-aprendizaje sobre Proyectos Artísticos.

Ejemplo de situación de aprendizaje 1: Navidad en RE! REducimos, REutilizamos, RECiclamos y Recelebramos

Introducción y contextualización:

Esta propuesta pretende enmarcarse en los dos bloques de saberes y la utilización de una de las propuestas de situaciones del aprendizaje como es el *Design Thinking*. De esta manera se pretende visibilizar una de las problemáticas actuales como son el consumismo desmesurado que se produce en cualquier fiesta o celebración significativa, como en este caso son las Navidad. Y realizar una intervención para captar la atención sobre la posterior gestión que se realiza de esos residuos, en el sentido de concienciar y visibilizar sobre la sociedad el hecho de reducir, reutilizar, reciclar y re-educar como “4R”, con la cuarta interactuando en la concienciación. Esta situación de aprendizaje pretende fomentar aspectos relacionados con un interés común de la sociedad y concienciar sobre la sostenibilidad del medio ambiente.

Objetivos didácticos:

Realizar un proyecto artístico cumpliendo con todas sus fases mediante agrupaciones colaborativas, trabajando inicialmente desde las fases de creatividad, generando propuestas y temporalizado los distintos hitos, cumpliendo con la planificación, documentación, registro y evaluación de la propuesta.

Elementos curriculares involucrados:

En el plano competencial se desarrollan todas las competencias específicas, aunque algunas en mayor medida que otras como es el caso de la CE.PA.1, CE.PA.2, CE.PA.3, CE.PA.4.

Conexiones con otras materias:

Idear y generar propuestas analizando diversos contextos se puede vincular con las materias de Volumen, Dibujo Artístico, y en relación con la ejecución del proyecto según normas y utilización de diversos recursos y software también se puede incorporar al Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño.

Descripción de la actividad:

Durante las fiestas, como las de Navidad, se generan muchos más residuos debido al aumento de consumo en esta época, ya bien sea por la adquisición de productos para regalos o por la cantidad de reuniones familiares que hay en estas fechas.

Es en este contexto donde se pretende llamar la atención o concienciar a la sociedad sobre el consumo y la abundancia de desecho que se generan por ejemplo en Navidades. Es por ello, por lo que se propone la realización de una instalación efímera, que dure solamente el mes de la Navidad, porque, por un lado, permita concienciar sobre las “4R”, y por otro, se pretende fomentar el arte y la cultura como herramientas de transformación social.

Metodología y estrategias didácticas:

Sobre esta actividad se plantea la utilización del *Design Thinking*. Esta metodología no parte de un problema, sino de un “reto”, que gracias a la investigación que se realiza a lo largo de este proceso se van identificando problemas que, si se van solventando, permiten conseguir este reto. Como se ha visto anteriormente, es una metodología para utilizar con agrupaciones, como las heterogéneas y colaborativas.

El DT consta de 5 fases. La primera fase es la de “empatizar”. Esta primera fase corresponde a la del pensamiento divergente y con la de conocer lo que piensa la persona usuaria o la observación del contexto. Toca realizar una inmersión y para ello se pueden utilizar algunas herramientas de investigación como el mapa de actores, entrevistas en profundidad, usuario infiltrado, ¿qué, como, por qué?, o benchmarking, por ejemplo. La segunda fase es la de “definir”, y la de pensamiento convergente, donde desde la fase de investigación anterior se llega a los “insights” de ésta. Consiste en ordenar la información anterior para realizar una síntesis y construir conclusiones. Para esta etapa se pueden utilizar herramientas como el diagrama de Venn, mapa de empatía, un mapa de experiencias o un panel de conclusiones. En todas las etapas hay una puesta en común de las referencias, pero en esta en concreto, hay que llegar entre todos los miembros del grupo a la definición de un solo reto.

La tercera fase es la “idear”, del reto a la idea (Gasca y Zaragoza, 2014). Otra vez se vuelve al pensamiento divergente, es por ello, que, una vez elegido el reto, se comienzan a idear soluciones y para ello se pueden utilizar diversas técnicas de creatividad, para generar un gran número de ideas y clasificarlas. Algunas herramientas de creatividad son lluvia de ideas, flor de loto, analogías, relaciones forzadas, SCAMPER, galería de famosos o ideart. Y como en el resto de las fases, el trabajo en equipo y la toma de decisiones, es importante.

La cuarta fase vuelve a utilizar el pensamiento convergente y es la de “prototipar”. Se utiliza el prototipar para adquirir tangibilidad y ello permite probar. Los prototipos se construyen para evolucionar la idea, para probarlo y para que puedan darnos una opinión sobre la idea. Algunas herramientas para prototipar son Storyboard, maquetas en papel, cartón..., escenarios, vídeos. El cometido del prototipo es aprender de él para identificar las fortalezas y debilidades de la idea e identificar nuevas direcciones que los proyectos podrían tomar.

Es por esto que, la última fase consiste en “testear”. Es aquí donde el usuario utiliza el prototipo y da su opinión. Todas estas opiniones y pautas tienen que ayudar a mejorar el prototipo.

Sobre estas fases se puede culminar a la realización del proyecto final a la escala necesaria para su instalación y concienciación. El desarrollo y representación gráfica tiene que permitir definir elementos necesarios, proporciones, dimensiones, definición de material necesario, los soportes y formatos precisos, ejecución de la obra final y presupuesto estimado de costos.

Todas las fases se deben realizar en grupo, donde previamente ha tenido que haber un reparto de roles por parte del docente o de la docente. Cuando es el docente o la docente quienes otorgan los roles, se habla de aprendizaje colaborativo y esto permite que cada integrante del grupo tenga determinadas tareas.

La idea de este proyecto se ha obtenido de los tres proyectos que ha realizado el colectivo Basurama en el CaixaForum de Madrid, Barcelona y Zaragoza. Con estas situaciones se busca poner en contexto al alumno o a la alumna brindando la oportunidad de conectar y aplicar directamente estas situaciones sobre en contextos de la vida real.

La escala de este proyecto es mayor que la que se pretende en esta materia, por ello, esto son referencias sobre las que se puede trabajar en otra escala menor.

Estas son las propuestas realizadas:



Instalación efímera del colectivo Basurama en CaixaForum Madrid. Fotografía de Asier Rua

INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN

Observación diaria del trabajo y del esfuerzo en la realización de las actividades en el aula, valorando especialmente la búsqueda de la originalidad como capacidad de superación del alumno.

Seguimiento y valoración del proceso de realización en el aula de los trabajos individuales y colectivos realizados por los alumnos, materializados en pruebas, bocetos, propuestas, etc.

Valoración del resultado final en los trabajos realizados, considerando especialmente la adecuación de las técnicas de representación utilizadas, la corrección y el orden conseguidos.

Pruebas específicas que ayuden a valorar la adquisición de ciertos contenidos teóricos puntuales tanto orales como escritos.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Se califica a través de pruebas y ejercicios prácticos denominados “trabajos”.

Los “trabajos” son los ejercicios y actividades desarrollados por los alumnos a instancias del profesor o por propia iniciativa en torno a los contenidos de la asignatura. Salvo en el caso de que algún trabajo se plantee como voluntario, se entiende que todos son estrictamente obligatorios. Los plazos indicados por la profesora son obligatorios.

Supondrán el 100% de la nota.

Pueden ser:

Ejercicios sencillos (individuales) Pueden ser de naturaleza teórica o práctica.

Pruebas prácticas : Proyectos (pueden ser individuales o colectivos).

La mayor parte de los trabajos realizados deberán de ser ejecutados en el aula-taller correspondiente.

En cada trabajo o proyecto la profesora indicará qué parte del mismo se puede desarrollar en casa voluntariamente o/y qué parte se tiene que desarrollar en casa como parte de “deberes”.

El valor relativo de cada tipo de prueba teórica o práctica solicitada respecto al total será especificado a los alumnos al inicio de las mismas.

Los proyectos tendrán una nota individual correspondiente a la tarea adjudicada y una de grupo igual para todos sus miembros producto de la calificación obtenida por el resultado del proyecto realizado.

La calificación en cada evaluación será el resultado de la media ponderada de las actividades realizadas, proyectos o ejercicios puntuales de tipo teórico o práctico.

Es obligatorio que cada alumno guarde durante todo el curso un archivo de fotografías de cada ejercicio entregado sean de carácter individual o colectivo. También es recomendable que guarde un archivo fotográfico de los procesos de trabajo en cada proyecto realizado. Si algún alumno no tuviera móvil o cámara para hacer las fotografías, aunque sea temporalmente, ha de comunicárselo a la profesora que le facilitará la realización de dichas fotos. El alumno deberá mostrar estos archivos si fueran solicitados por la profesora en cualquier momento del curso.

ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN

La calificación en cada evaluación será el resultado de la media de las actividades realizadas, proyectos o ejercicios puntuales de tipo teórico o práctico.

El alumno será informado del origen de su calificación negativa y de la necesidad de recuperación. La recuperación de la práctica consistirá en la entrega ejercicios prácticos en el plazo establecido.

Para los que perdieron, por falta de asistencia, el derecho a la evaluación continua habrá un examen final extraordinario y se deberán entregar los trabajos no presentados en su momento.

CALIFICACIÓN FINAL ORDINARIA: se obtendrá a través de la media aritmética de las tres evaluaciones siempre que la calificación sea positiva en los tres casos.

El alumno que haya sido evaluado negativamente en la prueba ordinaria deberá realizar una prueba de carácter práctico y teórico y la entrega de los ejercicios prácticos solicitados por la profesora que imparte la asignatura

SISTEMA EXTRAORDINARIO DE EVALUACIÓN

Los alumnos, que pierdan el derecho a la evaluación continua, deberán presentarse a un examen final de curso, exigiéndoles la entrega de todos los ejercicios realizados a lo largo del curso.

La prueba se realizará al final de la última evaluación.

PRUEBA EXTRAORDINARIA (de junio)

El alumno que haya sido evaluado negativamente en las pruebas ordinarias deberá realizar una prueba de carácter práctico y teórico y la entrega de los ejercicios prácticos solicitados por la profesora que imparte la asignatura

SEMIPRESENCIAL

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:

B. Desarrollo de la creatividad. Entornos y técnicas de trabajos creativos.

A. El patrimonio cultural, histórico y artístico.

2ª Evaluación:

C. Gestión de proyectos artísticos.

3ª Evaluación:

- D. Del proyecto artístico a la producción y representación.
- E. El emprendimiento cultural. Innovación.

METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES

Desde el presente curso 2023/ 2024, la normativa reguladora del Bachillerato para personas adultas en la Comunidad de Madrid, *ORDEN 2034/ 2023 de 9 de Junio, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se regula la ordenación y organización de la oferta específica del Bachillerato para las personas adultas en la Comunidad de Madrid*, establece como novedad principal la **enseñanza semipresencial**, que va a determinar la metodología a desarrollar en la materia de Proyectos Artísticos, conforme al Artículo 5. *Metodología y recursos didácticos*:

1. Las metodologías se deberán adaptar a la educación a distancia, desarrollando actividades formativas síncronas y asíncronas que permitan la interacción con los alumnos de forma presencial o a través de la plataforma virtual de aprendizaje, así como prever la atención personalizada a los mismos.

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 autoaprendizaje, de tal 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 Proyectos Artísticos, se plantearán procedimientos diferenciados para las:

- Tutorías colectivas presenciales: 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.
- Tutorías colectivas no presenciales: Se desarrollarán online a través del curso del Aula Virtual. Se plantearán actividades diversas (consulta de contenidos, actividades de refuerzo y repaso de contenidos, presentaciones de investigación, cuestionarios de autoevaluación, ...

Ejemplificación de Situaciones de Aprendizaje

Se describen a continuación tres ejemplos de Situaciones de Aprendizaje para la materia de Proyectos Artísticos, y cada una de las evaluaciones:

SA 1ª Evaluación_ Título: Ventanas al Arte

Contextualización: esta Situación de Aprendizaje pretende que el alumno, guiado por las fases del proceso creativo, planifique, desarrolle y cree un producto artístico colaborativo.

Objetivos generales de etapa: se contribuye a alcanzar los siguientes objetivos generales de etapa B, H, I, J, K y L.

Objetivos de aprendizaje: de modo específico se pretenden alcanzar los siguientes objetivos de aprendizaje:

- Planificar el proceso artístico atendiendo y experimentando sus diferentes fases.
- Desarrollar y construir una “ventana al arte” reflexionando sobre la relación del arte con dicho concepto y su simbolismo.
- Trabajar de modo colaborativo.

Temporalización: se prevé desarrollar esta actividad a lo largo de 10 sesiones, distribuidas en cinco sesiones de tutoría colectiva presencial y cinco sesiones colectivas no presenciales, al tratarse del Bachillerato Semipresencial.

Bloques de contenidos: se trabajarán contenidos o saberes básicos correspondientes a los Bloques de Contenidos A, B, 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 1:
 - o 1.1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso.
 - o 1.2. Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto.
- Competencia específica 3:
 - o 3.1. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes adecuados.
- Competencia específica 4:
 - o 4.1. Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora formuladas por distintas personas, incluido el público receptor.
 - o 4.2. Valorar 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.

Competencias clave / Descriptores operativos: la situación de aprendizaje contribuye a alcanzar las competencias clave y sus correspondientes descriptores operativos, CCL1, STEM 3, CD3, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CE2, CE3, CCEC4.1 y CCEC4.2.

Actividades de enseñanza y aprendizaje: las diferentes actividades que se proponen pretenden que, de un modo progresivo y guiado, el alumno pueda alcanzar los objetivos de aprendizaje, por ello se plantean una sucesión de trabajos y actividades que permitan abordar y experimentar cada una de las fases del proceso creativo.

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 todas o algunas de 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, 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.

SA 2ª Evaluación_Título: Cine y moda

Contextualización: esta Situación de Aprendizaje pretende que el alumno, guiado por las fases del proceso creativo, planifique, desarrolle y cree un producto artístico, consistente en una colección inspirada en una película objeto de su interés.

Objetivos generales de etapa: se contribuye a alcanzar los siguientes objetivos generales de etapa G, H, I, K, y L.

Objetivos de aprendizaje: de modo específico se pretenden alcanzar los siguientes objetivos de aprendizaje:

- Planificar el proceso artístico atendiendo y experimentando sus diferentes fases.
- Elaborar un proyecto consistente en el diseño de una línea de moda que tenga como fuente de inspiración una película.
- Reflexionar sobre su proceso de aprendizaje y evaluar los trabajos de los compañeros.

Temporalización: se prevé desarrollar esta actividad a lo largo de 14 sesiones, distribuidas en siete sesiones de tutoría colectiva presencial y siete sesiones colectivas no presenciales, al tratarse del Bachillerato Semipresencial.

Bloques de contenidos: se trabajarán contenidos o saberes básicos correspondientes a los Bloques de Contenidos B, C, D y E.

Competencias específicas / Criterios de Evaluación: contribuye a desarrollar las siguientes competencias específicas que permiten establecer los siguientes criterios de evaluación:

- Competencia específica 1:
 - o 1.1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso.
 - o 1.2. Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto.
- Competencia específica 2.
 - o 2.1. Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.
- Competencia específica 3:
 - o 3.1. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes adecuados.
 - o 3.2. Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno.
- Competencia específica 4:
 - o 4.2. Valorar 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.

Competencias clave / Descriptores operativos: la situación de aprendizaje contribuye a alcanzar las competencias clave y sus correspondientes descriptores operativos, CCL1, STEM 3, CD3, CPSAA3.2, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC4.1 y CCEC4.2.

Actividades de enseñanza y aprendizaje: las diferentes actividades que se proponen pretenden que, de un modo progresivo y guiado, el alumno pueda alcanzar los objetivos de aprendizaje, por ello se plantean una sucesión de trabajos y actividades que permitan abordar y experimentar cada una de las fases del proceso creativo.

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 algunas de las fases en grupo, estableciendo un reparto de roles, 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, 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.

SA 3ª Evaluación_Título: Ciudades “calientes” del futuro

Contextualización: esta Situación de Aprendizaje pretende que el alumno, guiado por las fases del proceso creativo, planifique, desarrolle y cree un producto artístico colaborativo, reflexionando sobre el cambio climático y su influencia en las ciudades.

Objetivos generales de etapa: se contribuye a alcanzar los siguientes objetivos generales de etapa G, H, I, K, L y O.

Objetivos de aprendizaje: de modo específico se pretenden alcanzar los siguientes objetivos de aprendizaje:

- Planificar el proceso artístico atendiendo y experimentando sus diferentes fases.
- Elaborar un proyecto consistente en el diseño de un espacio que acoja refugiados climáticos del futuro.
- Trabajar de modo colaborativo.

Temporalización: se prevé desarrollar esta actividad a lo largo de 12 sesiones, distribuidas en seis sesiones de tutoría colectiva presencial y seis sesiones colectivas no presenciales, al tratarse del Bachillerato Semipresencial.

Bloques de contenidos: se trabajarán contenidos o saberes básicos correspondientes a los Bloques de Contenidos B, C, D y E.

Competencias específicas / Criterios de Evaluación: contribuye a desarrollar las siguientes competencias específicas que permiten establecer los siguientes criterios de evaluación:

- Competencia específica 2.
 - o 2.1. Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.
 - o 2.2. Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles.
- Competencia específica 3:

- o 3.1. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes adecuados.
- o 3.2. Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno.
- Competencia específica 4:
 - o 4.2. Valorar 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.
- Competencia específica 5:
 - o 5.1. Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora.
 - o 5.3. Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación.

Competencias clave / Descriptores operativos: la situación de aprendizaje contribuye a alcanzar las competencias clave y sus correspondientes descriptores operativos, CCL1, STEM 1, CD3, CPSAA3.2, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC4.1 y CCEC4.2.

Actividades de enseñanza y aprendizaje: las diferentes actividades que se proponen pretenden que, de un modo progresivo y guiado, el alumno pueda alcanzar los objetivos de aprendizaje, por ello se plantean una sucesión de trabajos y actividades que permitan abordar y experimentar cada una de las fases del proceso creativo.

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 todas o algunas de 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, 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.

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Se ha habilitado curso en el Aula Virtual del centro, como plataforma de aprendizaje de las tutorías colectivas no presenciales y el apoyo tutorial. Además, se dispone de página en la web del Departamento de Dibujo del instituto, con los contenidos de la materia para su estudio:

<https://sites.google.com/site/artessanisidro/home/>

En el aula donde se desarrollan las sesiones correspondientes a las tutorías colectivas presenciales, 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:

Láminas Básik A3
Cuaderno de Bocetos A4
Lápices de colores, rotuladores
Lápiz, goma de borrar y sacapuntas
Compás, regla, escuadra y cartabón

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:

- o **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. Podrán consistir en pruebas específicas que ayuden a valorar la adquisición de ciertos contenidos teóricos puntuales tanto orales como escritos.
- o **Observación en el aula**, correspondiente al interés del alumno por la materia: trabajo y esfuerzo, 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), búsqueda de la originalidad en las propuestas...

Los **instrumentos de evaluación** que se considerarán podrán ser rúbricas de evaluación, y/o escalas.

Los **criterios de calificación** considerados son: 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 recuperar la evaluación correspondiente mediante la entrega de los trabajos y ejercicios propuestos durante la evaluación, en el plazo establecido.

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.

Los alumnos que solamente hubieran suspendido una evaluación se presentarán a la convocatoria final ordinaria, con dicha parte suspensa.

La **evaluación continua** del alumnado requiere su asistencia regular a las tutorías colectivas presenciales 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** consistirá en un examen basado en los contenidos definidos en la programación y trabajados durante el curso. 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.

HORARIOS DE LAS ACCIONES TUTORIALES

La materia de Dibujo Artístico II se imparte 4 horas a la semana, distribuidas en el siguiente horario:

Tutorías colectivas presenciales:

Lunes: 20:05h – 21:00h

Jueves: 17:05h – 18:55h

Tutorías colectivas no presenciales:

Martes: 19:10h – 20:05h

Viernes: 16:10h - 17:05h

Atención individualizada; que debe llevar a cabo el profesor tutor de la materia y que contemplará aquellas actividades destinadas a la atención del alumnado de forma telemática para facilitar la orientación y el apoyo necesarios en el proceso de aprendizaje de la materia, así como la información de los resultados obtenidos en las tareas de aprendizaje que se realicen para la adquisición de las competencias específicas de la materia. Esta información de los resultados debe basarse en los principios de la evaluación formativa y ofrecer al alumno las pautas que le permitan corregir los errores cometidos y mejorar progresivamente en su autoaprendizaje. Las consultas dirigidas al profesor responsable de la materia, recibidas a través de la plataforma virtual de aprendizaje, deberán ser respondidas en un plazo máximo de tres días lectivos, salvo causa justificada.

CALENDARIO DE EXÁMENES

Se describe, a fecha de entrega de la presente Programación, el calendario de exámenes previsto y acordado en CCP:

	1ª Evaluación	2ª Evaluación	3ª Evaluación	Final Ordinaria	Extraordinaria
1º BACH.	Semana 20 NOV.	Semana 11 MAR.	Semana 27 MAY.	Semana 3 MAY.	Semana 10 de JUN.

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 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 - individual o en pequeños grupos - 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,...). 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.

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 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.

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.

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.

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 Anguissola, Artemisia 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 Buonarroti, 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.
- 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.
- 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 Díez.
- 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.

1-Trabajos de Investigación y exposición en clase individuales o en grupo según los estándares de evaluación.

-La exposición de cada estudiante no sobrepasará los 10 minutos. Elegirá el formato adecuado y los medios técnicos y materiales necesarios para la presentación

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.

En la evaluación participará un tribunal rotativo de alumnos del grupo y la profesora.

2-Trabajos de estudio plástico , técnico , análisis de las imágenes y de los contenidos que entran en la EvAU

, realizados durante las clases, presentados en forma cuadernillos digitales de cada bloque temático. Se subirán al aula virtual de la materia

3-Examen de los contenidos teóricos siguiendo los estándares de evaluación fijados.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:

A cada una de las partes se le concederá un tercio 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 para la superación de la evaluación o del curso.

Se valorará positivamente la participación en:

- Visitas a museos fuera de horario escolar (se presentará la entrada, o selfie en el monumento con breve resumen de las piezas mas destacadas)
- Actividades de conservación del patrimonio e igualdad del instituto.

RECUPERACIÓN

De evaluaciones

La recuperación de las evaluaciones consistirá en una recuperación tanto de los trabajos realizados como de los contenidos a través de una nueva prueba escrita, 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.

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 así como una página en la web del instituto con los materiales para el estudio.

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.

SEMIPRESENCIAL

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:

- A. Los fundamentos del arte.
- B. El arte clásico y sus proyecciones.

2ª Evaluación:

- C. La luz y la religión en el arte.
- D. Visión, realidad y representación.
- E. Arte y expresión.

3ª Evaluación:

- F. Naturaleza y sociedad en el arte.
- G. Arte y educación. Otras funciones del arte.
- H. Comunicación y tecnología en el arte.
- I. Metodología.

METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES

Desde el presente curso 2023/ 2024, la normativa reguladora del Bachillerato para personas adultas en la Comunidad de Madrid, *ORDEN 2034/ 2023 de 9 de Junio, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se regula la ordenación y organización de la oferta específica del Bachillerato para las personas adultas en la Comunidad de Madrid*, establece como novedad principal la **enseñanza semipresencial**, que va a determinar la metodología a desarrollar en la materia de Fundamentos Artísticos, conforme al Artículo 5. *Metodología y recursos didácticos*:

1. Las metodologías se deberán adaptar a la educación a distancia, desarrollando actividades formativas síncronas y asíncronas que permitan la interacción con los alumnos de forma presencial o a través de la plataforma virtual de aprendizaje, así como prever la atención personalizada a los mismos.

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 autoaprendizaje, de tal 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 Fundamentos Artísticos, se plantearán procedimientos diferenciados para las:

- o Tutorías colectivas presenciales: Consistirán en sesiones que combinan la exposición de contenidos teóricos con la práctica, planteando y realizando trabajos en el aula, individuales o colaborativos, que puntualmente podrán terminarse en casa.
- o Tutorías colectivas no presenciales: Se desarrollarán online a través del curso del Aula Virtual. Se plantearán actividades diversas (consulta de contenidos, actividades de refuerzo y repaso de contenidos, presentaciones de investigación, cuestionarios de autoevaluación, ...)

Ejemplificación de Situaciones de Aprendizaje

Se describen a continuación tres ejemplos de Situaciones de Aprendizaje para la materia de Diseño, y cada una de las evaluaciones:

SA 1ª Evaluación_ Título: Monografía mujer en el Arte

Contextualización: esta Situación de Aprendizaje pretende que el alumno investigue y descubra y defienda la obra artística de alguna mujer que ha sido ocultada en la historia del arte; esta propuesta conecta con ciertos saberes básicos de la materia de Diseño de 2º Bachillerato.

Objetivos generales de etapa: se contribuye a alcanzar los siguientes objetivos generales de etapa C, D, E, G, I, K y L.

Objetivos de aprendizaje: se modo específico se pretenden alcanzar los siguientes objetivos de aprendizaje:

- Investigar bajo criterios de calidad, seleccionando los resultados de manera crítica.
- Reconocer y valorar el patrimonio cultural y artístico oculto por la historia.
- Defender y exponer oralmente ante la clase la monografía objeto de investigación.

Temporalización: se prevé desarrollar esta actividad a lo largo de 6 sesiones, distribuidas en tres sesiones de tutoría colectiva presencial y tres sesiones colectivas no presenciales, al tratarse del Bachillerato Semipresencial.

Bloques de contenidos: se trabajarán contenidos o saberes básicos correspondientes al Bloque de Contenido A.

Competencias específicas / Criterios de Evaluación: contribuye a desarrollar las siguientes competencias específicas que permiten establecer los siguientes criterios de evaluación:

- Competencia específica 4:
 - o 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.
 - o 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:
 - o 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.
- Competencia específica 6:
 - o 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.
 - o 6.2. Comparar las interpretaciones que se han dado de diversas manifestaciones artísticas, analizando los diferentes puntos de vista y proponiendo una valoración personal.

Competencias clave / Descriptores operativos: la situación de aprendizaje contribuye a alcanzar las competencias clave y sus correspondientes descriptores operativos, CCL1, CCL2, CD1, CPSAA1.1, CPSAA4, CE1, CC3, CCEC1 y CCEC2.

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 proponen actividades para dirigir la labor de búsqueda de información sobre la mujer artista elegida, en una segunda fase los trabajos se encaminarán al filtrado de dicha información y su posterior ordenación, insistiendo en el contenido de la monografía, para que el alumno pueda tener claro y armado su discurso en la presentación final ante el grupo clase.

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 y guíen la labor de investigación o 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, y de modo particular la presentación monográfica del alumno, 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 2ª Evaluación_Título: Presentación: La luz en el Arte

Contextualización: en esta Situación de Aprendizaje se pretende que el alumno consiga relacionar el concepto de la luz en el arte, de un modo transversal a lo largo de diferentes periodos artísticos, investigando de modo colaborativo en pequeño grupo, con el objetivo de elaborar una presentación que será expuesta al grupo clase.

Objetivos generales de etapa: se contribuye a alcanzar los siguientes objetivos generales de etapa D, E, F, G, I, K y L.

Objetivos de aprendizaje: se modo específico se pretenden alcanzar los siguientes objetivos de aprendizaje:

- Investigar bajo criterios de calidad, seleccionando los resultados de manera crítica.
- Comprender y valorar el concepto de la luz en el arte a lo largo de los diferentes movimientos artísticos.
- Trabajar de modo colaborativo
- Defender y exponer oralmente ante la clase el trabajo objeto de investigación.

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 Contenido C e I.

Competencias específicas / Criterios de Evaluación: contribuye a desarrollar las siguientes competencias específicas que permiten establecer los siguientes criterios de evaluación:

- Competencia específica 1:
 - o 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 3:
 - o 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.
 - o 3.2. Analizar formal, funcional e históricamente, con criterio, diferentes manifestaciones artísticas, haciendo uso de la terminología específica asociada a sus lenguajes.
- Competencia específica 5:
 - o 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.

Competencias clave / Descriptores operativos: la situación de aprendizaje contribuye a alcanzar las competencias clave y sus correspondientes descriptores operativos, CCL1, CCL2, CD1, CPSAA1.1, CPSAA4, CE1, CC3, CCEC1 y CCEC2.

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 propone la exposición de los contenidos relacionados en torno a la luz en el arte, seguidas de actividades para dirigir la labor de búsqueda de información sobre el objeto de la presentación; en una segunda fase los alumnos desarrollarán la fase de investigación y filtrado de la información, para su posterior ordenación, y elaboración se la presentación, para finalmente configurar su discurso en la presentación final ante el grupo clase.

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 y guíen la labor de investigación o lo trabajado en el aula.

Dado que plantea esta situación de aprendizaje en pequeño grupo, 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, bien sea en las sesiones presenciales como no presenciales.

Procedimientos de evaluación: se tendrán en cuenta los trabajos y actividades relacionadas con los contenidos, y de modo particular la presentación monográfica del alumno, 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: Dossier: Análisis del Paisaje en el Arte

Contextualización: esta Situación de Aprendizaje tiene como objetivo que el alumno sea capaz de realizar un análisis de obras de arte, de género paisaje, desde un modo completo, considerando aspectos formales, contextuales, expresivos e interpretativos, de modo que adquiera una metodología de análisis que pueda aplicar en el análisis de imágenes de modo general.

Objetivos generales de etapa: se contribuye a alcanzar los siguientes objetivos generales de etapa D, E, F, G, I, K y L.

Objetivos de aprendizaje: se modo específico se pretenden alcanzar los siguientes objetivos de aprendizaje:

- Comprender y valorar los conceptos de naturaleza en el arte a lo largo de los diferentes movimientos artísticos.
- Aprender los diferentes aspectos a considerar en el análisis de obras de arte.
- Realizar análisis de obras de arte correspondientes a diferentes movimientos artísticos que traten el género del paisaje.

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 Contenido F e I.

Competencias específicas / Criterios de Evaluación: contribuye a desarrollar las siguientes competencias específicas que permiten establecer los siguientes criterios de evaluación:

- Competencia específica 3:
 - o 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.

- o 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:
 - o 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:
 - o 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.
- Competencia específica 6:
 - o 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.

Competencias clave / Descriptores operativos: la situación de aprendizaje contribuye a alcanzar las competencias clave y sus correspondientes descriptores operativos, CCL1, CCL2, CD1, CPSAA1.1, CPSAA4, CE1, CC3, CCEC1 y CCEC2.

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 expone la exposición de los contenidos relacionados en torno a la naturaleza en el arte, seguidas de actividades para dirigir la realización de análisis de obras de arte; en una segunda fase los alumnos elaborarán su dossier de análisis de obras en torno al género del paisaje.

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 y guíen la labor de investigación o 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, y de modo particular la presentación monográfica del alumno, 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.

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Se ha habilitado curso en el Aula Virtual del centro, como plataforma de aprendizaje de las tutorías colectivas no presenciales y el apoyo tutorial. Además, se dispone de página en la web del Departamento de Dibujo del instituto, con los contenidos de la materia para su estudio:

<https://sites.google.com/site/artessanisidro/home/>

En el aula donde se desarrollan las sesiones correspondientes a las tutorías colectivas presenciales, 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:

Folios y bolígrafo para tomar apuntes (Cuaderno de clase)

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:

- o **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 clase.
- o Se realizará una prueba o **examen** al final de cada una de las evaluaciones, en base a los contenidos tratados, en las que el alumno pueda poner en práctica y demuestre las competencias adquiridas.
- o **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), visitas a museos...

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:

- o El examen contará un 40% de la calificación de la evaluación.
- o Los trabajos, actividades y la parte de observación en el aula un 60% de la calificación de la evaluación.

Para poder ponderar entre las partes y obtener la calificación por evaluación, será necesario obtener una calificación no inferior a 4 en el examen.

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.

Los alumnos que solamente hubieran suspendido una evaluación se presentarán a la convocatoria final ordinaria, con dicha parte suspensa.

La **evaluación continua** del alumnado requiere su asistencia regular a las tutorías colectivas presenciales 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.

HORARIOS DE LAS ACCIONES TUTORIALES

La materia de Diseño se imparte 4 horas a la semana, distribuidas en el siguiente horario:

Tutorías colectivas presenciales:

Lunes: 19:10h – 20:05h

Jueves: 20:05h – 21:00h

Tutorías colectivas no presenciales:

Miércoles: 21:00h - 21:55h

Viernes: 15:15h – 16:10h

Atención individualizada; que debe llevar a cabo el profesor tutor de la materia y que contemplará aquellas actividades destinadas a la atención del alumnado de forma telemática para facilitar la orientación y el apoyo necesarios en el proceso de aprendizaje de la materia, así como la información de los resultados obtenidos en las tareas de aprendizaje que se realicen para la adquisición de las competencias específicas de la materia. Esta información de los resultados debe basarse en los principios de la evaluación formativa y ofrecer al alumno las pautas que le permitan corregir los errores cometidos y mejorar progresivamente en su autoaprendizaje. Las consultas dirigidas al profesor responsable de la materia, recibidas a través de la plataforma virtual de aprendizaje, deberán ser respondidas en un plazo máximo de tres días lectivos, salvo causa justificada.

CALENDARIO DE EXÁMENES

Se describe, a fecha de entrega de la presente Programación, el calendario de exámenes previsto y acordado en CCP:

	1ª Evaluación	2ª Evaluación	3ª Evaluación	Final Ordinaria	Extraordinaria
2º BACH.	20, 21, 22 y 23 NOV.	12, 13, 14 y 15 FEB.	22, 23, 24 y 25 ABR.	7, 8, 9 y 10 MAY (Dep. EVAU)	10, 11, 12 y 13 JUN

INTRODUCCIÓN

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 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 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. 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 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 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.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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.

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.

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.

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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1 y CCEC2.

2. Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación.

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 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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4 y CCEC1.

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.

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.

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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2 y CCEC4.1.

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.

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 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.

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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1 y CCEC4.2.

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.

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.

La adaptación creativa de los productos de diseño pasa necesariamente por la apropiación de las regulaciones que protegen la propiedad intelectual.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1 y CCEC4.2.

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.

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 para facilitar el flujo en la comunicación de ideas, sentimientos y emociones a través de producciones de diseño.

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 proteger la creatividad personal y la propiedad intelectual.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1 y CCEC4.2.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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.

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.

Competencia específica 3.

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.

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.

Competencia específica 4.

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.

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.

4.3. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.

Competencia específica 5.

5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes.

5.2. Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.

Competencia específica 6.

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.

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.

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.

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.

CONTENIDOS

A. Concepto, historia y campos del diseño.

- 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.
- Evolución histórica del diseño y su definición. Concepto y teorías del diseño.

- Artesanía e industrialización: objeto artesanal, artístico e industrial, diferencias.
- 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, Minimal.*
 - Diseño Radical, Posmodernismo, Memphis.
 - Últimas tendencias: accesibilidad, diseño *friendly*, *neobiomorfismo*.
 - Diseño español.
- 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.
- 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.
- Diseño y función.
- Diseño inclusivo, universal, accesible, igualitario.
- La diversidad como riqueza patrimonial.
- Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.
- Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas.

B. El diseño: configuración formal y metodología.

- Diseño y función.
- El lenguaje visual:
 - Teoría de la percepción. Leyes de la Gestalt.
 - Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura.
- 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.
- 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.
- Dimensión semántica del diseño. Signo, Símbolo.
- El color. Propiedades. Valor simbólico y psicológico o social. Color e impresión.
- Proceso del diseño. Fases del diseño. *Brief*, establecimiento de objetivos, planificación, documentación, creatividad, bocetos, croquis, arte final, memoria.
- La metodología del proyecto.
- Procesos creativos en un proyecto de diseño. Análisis de datos. Selección.
- Estrategias de organización de los equipos de trabajo.

C. Diseño gráfico.

- Funciones comunicativas del diseño gráfico.
- La tipografía, términos básicos, principales familias, legibilidad, propiedades y uso en el diseño. Programas de creación de tipografías.

- El diseño gráfico y la composición.
- El diseño gráfico con y sin retícula. Procesos y técnicas de diseño gráfico. Organización de la información.
- La imagen de marca: el diseño corporativo. Historia. Programas de dibujo vectorial.
- Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas. Términos básicos. Tipos de impresos. Impresión.
- El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica. El cartel. Historia.
- La señalización y sus aplicaciones. El pictograma. La retícula. Color. Soportes.

D. Diseño tridimensional.

- Diseño de producto.
- 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.
- Antropometría, ergonomía y biónica aplicada al diseño.
- Diseño de producto y diversidad funcional. Diseño flexible, creación de opciones.
- Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño. Historia y evolución de los materiales. Sostenibilidad, reciclaje, reutilización.
- 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.
- Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado. Distribución de espacios y recorridos.
- Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores.
- Percepción psicológica del espacio. Luz y color.
- El diseño inclusivo de espacios. Accesibilidad.

METODOLOGÍA

Las actividades programadas serán la aplicación de los conceptos, que sirvan para ampliar progresivamente los conocimientos de los alumnos. Dichas actividades abarcarán los siguientes aspectos: Dimensión cultural, dimensión productiva, y dimensión crítica.

Se utilizarán los medios audiovisuales y recursos disponibles en el aula (vídeos, internet, ...) para un mayor acercamiento al objeto de arte; se realizarán actividades de observación y análisis, además de las actividades de creación, con el fin de desarrollar la capacidad creativa y el sentido crítico. Una vez terminadas las actividades se realizará una puesta en común en el grupo donde se analizarán y expondrán públicamente los aspectos positivos y las posibles variaciones que podrían haber llevado a una mejora y una mayor claridad de la idea original que ha tratado de transmitir el alumno o alumna, para conocer en todo momento el grado de consecución de los objetivos propuestos.

Se cuenta con una página web en la que los alumnos encuentran los apuntes, ejemplos y orientaciones para la realización de los trabajos.

<https://sites.google.com/site/disenosanisidro/home>

Así mismo contarán con un aula virtual en moodle para además de contar con recursos podrán enviar las prácticas programadas sobre soporte informático.

Las actividades se realizarán individualmente y excepcionalmente en grupo.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Ejemplo de situación de aprendizaje 1:

DISEÑO DE CARTEL PARA LA MOTIVACIÓN DE LA LECTURA

Introducción y contextualización:

El encargo ficticio de este proyecto parte del ayuntamiento de la ciudad (sería el emisor de la comunicación) y va dirigido a un público general dentro del contexto del día del libro en Madrid.

Se trata de que el alumnado trabaje con textos tipográficos y experimente con las formas de las letras sobre un soporte conocido de cartel DIN-A3 vertical.

Objetivos didácticos:

Conocer en profundidad las diferencias formales entre tipos de letras.
Trabajar con la tipografía tanto creativa como de edición.
Experimentar con la composición y el color para transmitir un mensaje significativo
Conocer y trabajar con el soporte cartel y con el lenguaje publicitario.

Descripción de la actividad:

Cada alumno y cada alumna deben pensar en un eslogan publicitario sobre el fomento de la lectura, se darán unas indicaciones de cómo debe ser esta frase en cuanto longitud, sonoridad, etc.

La realización del cartel será enteramente manual y los únicos elementos que podrán utilizarse serán formas tipográficas (letras, signos de puntuación, etc.) En el cartel debe haber dos elementos bien diferenciados: por un lado, una parte más ilustrada en la que se represente la idea del eslogan, y por otro, una parte de lectura en la que aparezca un texto con el eslogan y la fecha del día del libro. Es importante recalcar que la parte ilustrada debe realizarse enteramente con formas tipográficas que pueden ser ampliadas, recortadas o rotadas, pero nunca estiradas o deformadas para que sigan manteniendo su identidad.

El estudiante buscará las tipografías en fundiciones digitales y podrá imprimirlas para después colocarlas sobre cartulina, recortarlas y usarlas como quiera en la composición. Otra de las premisas del ejercicio es el uso del color. Para que el color no sea utilizado de forma arbitraria sino significativa, se pide a los estudiantes que utilicen sólo el blanco y el negro más un color sólido (amarillo, rojo, azul, verde...) que servirá, en algún lugar de la composición, como punto de atención. El material con el que realizar el ejercicio es la cartulina.

Metodología y estrategias didácticas:

Se trabaja con la metodología *Design Thinking*:

En la primera fase, *EMPATÍA*, cada alumno y cada alumna deberán empatizar con el público al que se dirige el cartel (cada estudiante puede elegir el público al que se dirige) y pensar cuál es la mejor manera de llegar a él. En la segunda fase, *DEFINICIÓN*, se realizará un listado con posibles temas a trabajar en el eslogan, teniendo que terminar con un eslogan definido.

En la tercera fase, *IDEA*, el alumnado deberá realizar bocetos que ilustren la idea escogida. Debe pensar en diferentes ilustraciones y composiciones que ayuden a comprender el eslogan, terminando con la elección de uno de estos bocetos.

En la cuarta fase, *PROYECTO*, se realizará el cartel de forma manual recortando las letras en cartulinas y haciendo la composición sobre un soporte DIN-A3. Y, por último, en la quinta fase,

EVALUAR, cada alumno y cada alumna realizarán una exposición pública de su proyecto argumentando sus propuestas, llevando a cabo sus propias conclusiones y generando un debate en torno a su obra. El resto de alumnado deberá argumentar con criterio la obra de los y las compañeras.

Elementos curriculares involucrados:

Se trabaja el tema de la tipografía tanto creativa como de lectura. Gracias al dibujo y recorte de letras el alumno o la alumna toman verdadera conciencia de sus formas y particularidades.

Se trabaja la composición en un espacio bidimensional de forma experimental ya que el estudiante tiene en sus manos todos los elementos compositivos y puede ir jugando con su ubicación en el espacio.

Se trabaja el concepto de propiedad intelectual con el uso de fuentes tipográficas. El estudiante debe conseguir las tipografías de sitios legales y tener en cuenta su gratuidad o no, además debe entender que el diseño de los caracteres tipográficos no puede ser modificado ya que es la obra de un diseñador.

Por último, se trabaja el concepto de diseño publicitario a partir del cartel que es el soporte más utilizado a lo largo de la historia como elemento promocional. Así mismo se trabaja el concepto de mensaje publicitario con la realización de un eslogan que guíe la comunicación publicitaria.

Atención a las diferencias individuales:

Se deben tener en cuenta las diferencias de nivel entre el alumnado, por ello se debe aportar una mayor asesoramiento y control a los alumnos y a las alumnas que sean menos autónomos o que tengan un menor nivel inicial. Sin embargo, se debe permitir un mayor grado de independencia al alumnado que sea capaz.

Por otro lado, se debe atender a los diferentes ritmos de aprendizaje. A los alumnos y las alumnas con un ritmo de aprendizaje más lento se les puede guiar en el nivel de dificultad que van a ser capaces de asumir a la hora de la realización técnica.

Por último, también nos podemos encontrar con alumnado aventajado que pueda y quiera ampliar su proyecto. Por ello, se debe dar la posibilidad de que este tipo de alumnado explore y potencie su creatividad y su capacidad artística. Así, podría proponerse la realización de otros soportes publicitarios como los marcapáginas, en los que se aplique la misma idea creativa, pero con una composición distinta.

Recomendaciones para la evaluación formativa:

La evaluación se debe afrontar desde varios aspectos, por un lado, metodológico y por otro el procedimental.

Ejemplo de situación de aprendizaje 2:

LOGOMARCA Y PACKAGING

Introducción y contextualización:

Se trata de realizar un proyecto que englobe dos especialidades del diseño que están estrechamente vinculadas como es el diseño de marca y el de envases y embalajes. Para ello, se elige una temática cercana al estudiante como es la de la comida rápida, pero con un carácter más ecológico. Por eso la empresa ficticia para la que se realiza el encargo es un establecimiento de hamburguesas saludables.

Objetivos didácticos:

Comprender el trabajo del diseño gráfico corporativo.

Ser capaces de diseñar un elemento gráfico de la identidad corporativa.

Comprender la naturaleza dual del diseño de envases.

Ser capaces de realizar el diseño de un envase teniendo en cuenta las tres erres.

Ser capaces de aplicar el diseño gráfico a un objeto tridimensional.

Trabajar de forma colaborativa e individual.

Descripción de la actividad:

Primera parte: diseño de logo-marca.

Se asigna a los estudiantes un briefing de empresa en el que se explican las características de ésta. Por grupos deberán investigar sobre la competencia, realizar un análisis DAFO y un *moodboard* con todos los elementos gráficos inspiradores de los intangibles de la empresa.

También por grupos se eligen entre 4 y 6 términos que definen y describen la filosofía de la empresa (los intangibles). Se buscan estos términos en el diccionario y se apuntan las diferentes acepciones. A partir de estos términos, el grupo de alumnos y de alumnas realiza el Naming, es decir, inventa un nombre para la empresa.

Una vez hecho esto cada alumno y cada alumna trabajan ya de forma individual en el diseño de la logo-marca, a través de bocetos, pruebas de tamaño y legibilidad. En el diseño de la logo-marca debe aparecer un elemento simbólico, la imagen gráfica, y un elemento tipográfico, el nombre de la empresa. La realización de la logo-marca será manual pudiendo imprimir las tipografías aparte.

Segunda parte: diseño del envase.

Se trata de hacer el diseño de un envase primario, es decir, el que está en contacto directo con el producto, así como, la gráfica aplicada. El producto a envasar será una de las hamburguesas que se vendan en el establecimiento. El envase estará completamente realizado en cartón y cumplirá de la mejor manera con los requisitos de las 3R (reducir, reutilizar, reciclar).

Cada estudiante deberá realizar una lluvia de ideas y bocetos en el cuaderno. Para el diseño final, se deberán presentar los planos técnicos para entender el diseño del envase, en este caso, las vistas acotadas y el desplegable del envase para la realización del troquel. También se deberán presentar los dibujos a color necesarios para comprender cómo es el envase tridimensional, la gráfica aplicada y el funcionamiento de uso, a través de diversas perspectivas y dibujos de detalle. De forma opcional se puede requerir la realización de la maqueta del envase a tamaño real con la gráfica aplicada.

Elementos curriculares involucrados:

Con la realización de este proyecto se trabajan los saberes básicos del bloque A como son el Diseño, la ecología y la sostenibilidad: las aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales. Los saberes básicos del bloque B cómo son los procesos creativos en un proyecto de diseño. Así como las estrategias de organización de los equipos de trabajo. En cuanto a los saberes básicos del bloque C se trabaja la imagen de marca: el diseño corporativo. Y, por último, en cuanto al bloque D se abordan los saberes básicos sobre materiales, texturas y colores. Así como sistemas de producción y su repercusión en el diseño. El packaging: del diseño gráfico al diseño. Iniciación a los troqueles.

CONTENIDOS MÍNIMOS EXIGIBLES

Entrega de todos los trabajos y proyectos propuestos a lo largo de todo el curso.

Conocer y ser capaz de desarrollar las diferentes fases del desarrollo del proceso creativo, desde el

planteamiento a la solución de un problema de diseño adecuándolo a unas necesidades humanas determinadas.

Conocer y aplicar en ejercicios de análisis de diseño los elementos del lenguaje visual aplicados al contexto del diseño 2D o 3D.

Distinguir y conocer los conceptos básicos de las aplicaciones del Diseño Gráfico: logotipo, imago tipo, anagrama, pictograma, identidad corporativa, packaging.

Comprender los mecanismos de percepción visual y su aplicación en ejercicios de diseño.

Comprender la importancia de la adaptación de la forma a la función de los objetos de bienes de consumo y considerar sus cualidades estéticas. Entender los conceptos de ergonomía, biónica y antropometría.

Conocer los diversos soportes, materiales e instrumentos (témperas, transferibles, tramas, rotuladores, cartón pluma, etc.) adecuados para realizar configuraciones bidimensionales (soluciones de diseño gráfico) y tridimensionales (maquetas), valorar sus posibilidades expresivas y utilizarlos eficazmente en función de determinadas finalidades comunicativas.

Utilizar los sistemas descriptivos para representar objetos de uso, ambientes y espacios arquitectónicos y describir objetivamente la apariencia espacial volumétrica de las formas e incorporar recursos gráfico-plásticos para crear efectos lumínicos en la expresión ilusoria de volúmenes o ámbitos.

Conocer los grandes hitos y movimientos artísticos del diseño.

INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN

Observación diaria del trabajo y del esfuerzo en la realización de las actividades en el aula, valorando especialmente la búsqueda de la originalidad como capacidad de superación del alumno.

Seguimiento y valoración del proceso de realización en el aula de los trabajos individuales y colectivos realizados por los alumnos, materializados en pruebas, bocetos, propuestas, etc.

Valoración del resultado final en los trabajos realizados, considerando especialmente la adecuación de las técnicas de representación utilizadas, la corrección y el orden conseguidos.

Pruebas específicas que ayuden a valorar la adquisición de ciertos contenidos teóricos puntuales tanto orales como escritos.

Entrega de trabajos teóricos.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Pruebas prácticas

Los “trabajos” son los ejercicios y actividades desarrollados por los alumnos a instancias del profesor o por propia iniciativa en torno a los contenidos de la asignatura. Salvo en el caso de que algún trabajo se plantee como voluntario, se entiende que todos son estrictamente obligatorios. Los plazos indicados por la profesora son obligatorios.

Ejercicios sencillos (individuales)

Pruebas prácticas

-Proyectos

La mayor parte de los trabajos realizados deberán de ser ejecutados en el aula-taller correspondiente.

Supondrán el 70% de la nota

Pruebas teóricas

Son las pruebas específicas de evaluación realizadas en clase para comprobar el grado de consecución de los objetivos y asimilación de los contenidos por parte del alumno, a los que tiene derecho conforme a lo dispuesto en materia educativa.

Se anunciarán previamente y consistirán en cuestiones teóricas. Como mínimo se realizará uno por evaluación.

Supondrán el 30% de la nota

Por tanto, en éste apartado se contempla:

Examen de la teoría impartida.

Es imprescindible aprobar ambos tipos de pruebas, teóricas y prácticas, para que se pueda aplicar el baremo de porcentajes.

El valor relativo de cada tipo de prueba teórica o práctica solicitada respecto al total será especificado a los alumnos al inicio de las mismas.

Los proyectos tendrán una nota individual correspondiente a la tarea adjudicada y una de grupo igual para todos sus miembros producto de la calificación obtenida por el resultado del proyecto realizado.

Es obligatorio que cada alumno guarde durante todo el curso un archivo de fotografías de cada ejercicio entregado sean de carácter individual o colectivo. También es recomendable que guarde un archivo fotográfico de los procesos de trabajo en cada proyecto realizado. Si algún alumno no tuviera móvil o cámara para hacer las fotografías, aunque sea temporalmente, ha de comunicárselo a la profesora que le facilitará la realización de dichas fotos. El alumno deberá mostrar estos archivos si fueran solicitados por la profesora en cualquier momento del curso

ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN

La calificación en cada evaluación será el resultado de la media de las actividades realizadas, pruebas teóricas y prácticas.

El alumno será informado del origen de su calificación negativa y de la necesidad de recuperación mediante uno u otro instrumento o de ambos. La recuperación de la práctica consistirá en la entrega de un ejercicio práctico en el plazo establecido. Se realizarán exámenes de recuperación de cada evaluación.

Para los que perdieron, por falta de asistencia, el derecho a la evaluación continua habrá un examen final extraordinario. También deberán entregar los trabajos no presentados en su momento.

Calificación final. Se obtendrá a través de la media aritmética de las tres evaluaciones siempre que la calificación sea positiva en los tres casos.

EVALUACIÓN ORDINARIA

Los alumnos, que pierdan el derecho a la evaluación continua, deberán presentarse a un examen final de curso, exigiéndoseles la entrega de todos los ejercicios realizados a lo largo del curso.

La calificación de este examen se realizará de acuerdo a los siguientes porcentajes:

30% Trabajos de clase 70% Examen práctico y teórico. Para hacer media han de aprobarse ambas pruebas.

PRUEBA EXTRAORDINARIA

El alumno que haya sido evaluado negativamente en las pruebas ordinarias deberá realizar una prueba de carácter práctico y teórico similar a la ordinaria.

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Material bibliográfico.

Material audiovisual: Proyector ,Vídeo o DVD. Internet.

Papeles de diversos tipos.

Material impreso (revistas, periódicos...).

Lápices, ceras, rotuladores.

Témperas, pinceles..

Maderas, Cartones,

Materiales reciclados.

Es obligatorio que cada alumno guarde durante todo el curso un archivo de fotografías de cada ejercicio entregado sean de carácter individual o colectivo. También es recomendable que guarde un archivo fotográfico de los procesos de trabajo en cada proyecto realizado. Si algún alumno no tuviera móvil o cámara para hacer las fotografías, aunque sea temporalmente, ha de comunicárselo a la profesora que le facilitará la realización de dichas fotos. El alumno deberá mostrar estos archivos si fueran solicitados por la profesora en cualquier momento del curso

...

SEMIPRESENCIAL

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:

- A. Concepto, historia y campos del diseño.
- B. El diseño: configuración formal y metodología

2ª Evaluación:

- C. Diseño gráfico.

3ª Evaluación:

- D. Diseño tridimensional.

METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES

Desde el presente curso 2023/ 2024, la normativa reguladora del Bachillerato para personas adultas en la Comunidad de Madrid, *ORDEN 2034/ 2023 de 9 de Junio, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se regula la ordenación y organización de la oferta específica del Bachillerato para las personas adultas en la Comunidad de Madrid*, establece como novedad principal la **enseñanza semipresencial**, que va a determinar la metodología a desarrollar en la materia de Diseño, conforme al Artículo 5. *Metodología y recursos didácticos*:

1. Las metodologías se deberán adaptar a la educación a distancia, desarrollando actividades formativas síncronas y asíncronas que permitan la interacción con los alumnos de forma presencial o a través de la plataforma virtual de aprendizaje, así como prever la atención personalizada a los mismos.

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 autoaprendizaje, de tal 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 Diseño, se plantearán procedimientos diferenciados para las:

- Tutorías colectivas presenciales: Consistirán en sesiones que combinan la exposición de contenidos teóricos con la práctica, planteando y realizando trabajos en el aula, individuales o colaborativos, que puntualmente podrán terminarse en casa.

- Tutorías colectivas no presenciales: Se desarrollarán online a través del curso del Aula Virtual. Se plantearán actividades diversas (consulta de contenidos, actividades de refuerzo y repaso de contenidos, presentaciones de investigación, cuestionarios de autoevaluación, ...)

Ejemplificación de Situaciones de Aprendizaje

Se describen a continuación tres ejemplos de Situaciones de Aprendizaje para la materia de Diseño, y cada una de las evaluaciones:

SA 1ª Evaluación_ Título: Diseño de tríptico “lugar de vacaciones”

Contextualización: esta Situación de Aprendizaje pretende que el alumno, guiado por las fases del proceso creativo, planifique, desarrolle y elabore de modo individual, un tríptico de promoción de un lugar de vacaciones atendiendo a las características del diseño gráfico.

Objetivos generales de etapa: se contribuye a alcanzar los siguientes objetivos generales de etapa E, G, I, J, K y L.

Objetivos de aprendizaje: de modo específico se pretenden alcanzar los siguientes objetivos de aprendizaje:

- Planificar el proceso de diseño atendiendo y experimentando sus diferentes fases.
- Realizar el diseño de un tríptico en base a los condicionantes del diseño gráfico.
- Aplicar con coherencia a la función comunicativa de la propuesta, los elementos del lenguaje visual.

Temporalización: se prevé desarrollar esta actividad a lo largo de 12 sesiones, distribuidas en seis sesiones de tutoría colectiva presencial y seis sesiones colectivas no presenciales, al tratarse del Bachillerato Semipresencial.

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 1:
 - o 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.
- Competencia específica 3:
 - o 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.
- Competencia específica 5:
 - o 5.2. Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.
- Competencia específica 6:
 - o 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.

Competencias clave / Descriptores operativos: la situación de aprendizaje contribuye a alcanzar las competencias clave y sus correspondientes descriptores operativos, CCL1, STEM1, STEM 3, CD1, CD2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA4, CC4, CE2, 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 y guiado, el alumno pueda alcanzar los objetivos de aprendizaje, por ello se plantean una

sucesión 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 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.

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: Diseño caja de galletas

Contextualización: esta Situación de Aprendizaje el alumno se acercará al diseño gráfico tridimensional y la publicidad, proponiéndole el diseño del packaging de una caja de galletas, guiado por las fases del proceso creativo, y atendiendo a las características de una de las tendencias o escuelas de diseño.

Objetivos generales de etapa: se contribuye a alcanzar los siguientes objetivos generales de etapa G, I, K y L.

Objetivos de aprendizaje: de modo específico se pretenden alcanzar los siguientes objetivos de aprendizaje:

- Planificar el proceso de diseño atendiendo y experimentando sus diferentes fases, de modo individual.
- Realizar el diseño de una caja de galletas en base a los condicionantes del diseño gráfico y publicitario, en base a una tendencia de diseño estudiada.
- Evaluar el proceso de aprendizaje y las propuestas de los alumnos con la finalidad de mejora.

Temporalización: se prevé desarrollar esta actividad a lo largo de 12 sesiones, distribuidas en seis sesiones de tutoría colectiva presencial y seis sesiones colectivas no presenciales, al tratarse del Bachillerato Semipresencial.

Bloques de contenidos: se trabajarán contenidos o saberes básicos correspondientes a los Bloques de Contenidos A, B, 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 2:
 - o 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.
- Competencia específica 4:
 - o 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.
- Competencia específica 6:
 - o 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.

- o 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.

Competencias clave / Descriptores operativos: la situación de aprendizaje contribuye a alcanzar las competencias clave y sus correspondientes descriptores operativos, CCL2, STEM 3, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CC4, CE2, CE1, CE3, CCEC1, CCEC3.2, CCEC4.1 y CCEC4.2.

Actividades de enseñanza y aprendizaje: las diferentes actividades que se proponen pretenden que, de un modo progresivo y guiado, el alumno pueda alcanzar los objetivos de aprendizaje, por ello se plantean una sucesión de trabajos y actividades que permitan el entendimiento de las características de las diferentes tendencias y escuelas de diseño, para posteriormente desarrollar la propuesta, teniendo en cuenta las fases del proceso creativo.

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.

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: Diseño de Photocall

Contextualización: esta Situación de Aprendizaje pretende que el alumno, guiado por las fases del proceso creativo, planifique, desarrolle y cree un producto de diseño, dando continuidad al proceso iniciado en la materia de Proyectos Artísticos, de 1º Bachillerato.

Objetivos generales de etapa: se contribuye a alcanzar los siguientes objetivos generales de etapa H, I, J, K y L.

Objetivos de aprendizaje: de modo específico se pretenden alcanzar los siguientes objetivos de aprendizaje:

- Planificar el proceso de diseño atendiendo y experimentando sus diferentes fases.
- Realizar el diseño de un escenario photocall bajo una temática definida, con creatividad y coherencia.
- Trabajar de modo colaborativo.

Temporalización: se prevé desarrollar esta actividad a lo largo de 10 sesiones, distribuidas en cinco sesiones de tutoría colectiva presencial y cinco sesiones colectivas no presenciales, al tratarse del Bachillerato Semipresencial.

Bloques de contenidos: se trabajarán contenidos o saberes básicos correspondientes a los Bloques de Contenidos B y D.

Competencias específicas / Criterios de Evaluación: contribuye a desarrollar las siguientes competencias específicas que permiten establecer los siguientes criterios de evaluación:

- Competencia específica 4:

- o 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.
- o 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.
- Competencia específica 5:
 - o 5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes.
 - o 5.2. Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.
- Competencia específica 6:
 - o 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.

Competencias clave / Descriptores operativos: la situación de aprendizaje contribuye a alcanzar las competencias clave y sus correspondientes descriptores operativos, STEM 3, CD3, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CE2, CE3, CCEC4.1 y CCEC4.2.

Actividades de enseñanza y aprendizaje: las diferentes actividades que se proponen pretenden que, de un modo progresivo y guiado, el alumno pueda alcanzar los objetivos de aprendizaje, por ello se plantean una sucesión de trabajos y actividades que permitan abordar y experimentar cada una de las fases del proceso creativo.

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 todas o algunas de 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, 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.

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Se ha habilitado curso en el Aula Virtual del centro, como plataforma de aprendizaje de las tutorías colectivas no presenciales y el apoyo tutorial. Además, se dispone de página en la web del Departamento de Dibujo del instituto, con los contenidos de la materia para su estudio:

<https://sites.google.com/site/artessanisidro/home/>

En el aula donde se desarrollan las sesiones correspondientes a las tutorías colectivas presenciales, 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:

Folios y bolígrafo para tomar apuntes
Láminas Básik A3
Cuaderno de Bocetos A4
Lápices de colores, rotuladores... *
Lápiz, goma de borrar y sacapuntas

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:

- o 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.
- o Se realizará una prueba o examen al final de cada una de las evaluaciones, en base a los contenidos tratados, en las que el alumno pueda poner en práctica y demuestre las competencias adquiridas.
- o 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:

- o El examen contará un 30% de la calificación de la evaluación.
- o Los trabajos, actividades y la parte de observación en el aula un 70% de la calificación de la evaluación.

Si no se planteara 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.

Los alumnos que solamente hubieran suspendido una evaluación se presentarán a la convocatoria final ordinaria, con dicha parte suspensa.

La evaluación continua del alumnado requiere su asistencia regular a las tutorías colectivas presenciales 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.

HORARIOS DE LAS ACCIONES TUTORIALES

La materia de Diseño se imparte 4 horas a la semana, distribuidas en el siguiente horario:

Tutorías colectivas presenciales:

Lunes: 21:00h - 21:55h

Martes: 20:05h – 21:00h

Tutorías colectivas no presenciales:

Miércoles: 19:10h – 20:05h

Viernes: 18:00h - 18:55h

Atención individualizada; que debe llevar a cabo el profesor tutor de la materia y que contemplará aquellas actividades destinadas a la atención del alumnado de forma telemática para facilitar la orientación y el apoyo necesarios en el proceso de aprendizaje de la materia, así como la información de los resultados obtenidos en las tareas de aprendizaje que se realicen para la adquisición de las competencias específicas de la materia. Esta información de los resultados debe basarse en los principios de la evaluación formativa y ofrecer al alumno las pautas que le permitan corregir los errores cometidos y mejorar progresivamente en su autoaprendizaje. Las consultas dirigidas al profesor responsable de la materia, recibidas a través de la plataforma virtual de aprendizaje, deberán ser respondidas en un plazo máximo de tres días lectivos, salvo causa justificada.

CALENDARIO DE EXÁMENES

Se describe, a fecha de entrega de la presente Programación, el calendario de exámenes previsto y acordado en CCP:

	1ª Evaluación	2ª Evaluación	3ª Evaluación	Final Ordinaria	Extraordinaria
2º BACH.	20, 21, 22 y 23 NOV.	12, 13, 14 y 15 FEB.	22, 23, 24 y 25 ABR.	7, 8, 9 y 10 MAY (Dep. EVAU)	10, 11, 12 y 13 JUN

INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia, las técnicas artísticas han condicionado enormemente la naturaleza y la forma de las obras de arte. Así pues, la flexibilidad y ductilidad de la pintura al óleo permitió que la pintura abandonara los muros y se trasladara a soportes más livianos como la tela que, no solo facilitó el traslado de las obras, sino que, al mejorar la plasticidad, permitió representar fundidos, degradados y modelados más elaborados y con apariencia más natural. Al igual que las necesidades expresivas, los materiales, instrumentos y procedimientos evolucionan con el tiempo y conforman un legado técnico artístico cuyo conocimiento será un requisito indispensable para enriquecer los recursos de cualquier persona dispuesta al estudio o a la producción de obras artísticas.

La materia Técnicas de Expresión Gráfico-plástica aporta los conocimientos relativos a los recursos, las técnicas, los procedimientos y las aplicaciones instrumentales que hacen posible la producción artística en general y las producciones plásticas, gráficas y visuales en particular. A través de la materia, el alumnado adquirirá los conocimientos relativos a las técnicas clasificadas tradicionalmente como dibujo, pintura y grabado. De la misma forma, se realizará un acercamiento a técnicas alternativas e innovadoras que se escapan a esta clasificación. El objetivo es que el alumnado no solo desarrolle con eficacia los procedimientos existentes, sino adecuar las técnicas a las propuestas artísticas con un margen de soltura, iniciativa y creatividad.

El conocimiento y práctica de la técnica gráfico-plástica hacen posible la materialidad de la comunicación visual y posibilitan la investigación y la búsqueda de lenguajes propios, que construyan una identidad artística capaz de abordar proyectos creativos de cierta complejidad. En todo momento se promoverá la capacidad proactiva y creadora, así como la adecuación del registro comunicativo a cada discurso artístico plástico. Conseguir la madurez expresiva, la autoexpresión y el desarrollo del espíritu crítico ante producciones artísticas diversas, tanto propias como ajenas, será uno de los objetivos primordiales en la materia.

Esta actividad creativa individual debe complementarse con el fomento de la actividad colaborativa, las puestas en común y el intercambio de ideas, con el fin de preparar al alumnado y enfrentarle a una participación activa en equipos de trabajo. Siempre mirando desde la perspectiva inclusiva como base de toda actividad, y teniendo en cuenta el enriquecimiento que supone la apreciación de la diversidad del patrimonio cultural y artístico.

Por otra parte, como en toda producción humana, se hace necesario tener en cuenta la sostenibilidad, tanto en el uso de recursos como en la gestión de los residuos que la producción artística pudiera generar. De la misma forma, se tendrá en cuenta no solo el uso de materiales y herramientas innovadores, sino también de nuevos materiales biodegradables y que respeten la normativa actual relativa al cuidado medioambiental. Los contenidos se estructuran en seis bloques. El primero aborda los aspectos generales, observa desde una perspectiva histórica los soportes, los materiales y las técnicas que se han utilizado desde la antigüedad, así como sus diferentes formas de clasificación, sus posibles interacciones y la seguridad e impacto medioambiental.

En el segundo bloque se pormenorizará el estudio de las técnicas asociadas tradicionalmente al dibujo, explorando de manera teórica y práctica las técnicas secas y húmedas, al tiempo que se preparará al alumnado para el análisis y producción de obras relacionadas con el dibujo.

El tercer bloque se ocupará de las técnicas que giran en torno al color, como los soportes a utilizar y sus aplicaciones en producciones artísticas, y se analizarán las características plásticas y estilísticas vinculadas a cada técnica.

En el cuarto bloque se trabajarán, las diversas técnicas de grabado y estampación, desde las estampaciones en relieve, en hueco y en plano, hasta las experimentaciones con la monotipia.

El quinto bloque se dedicará al estudio de las posibles interacciones entre las diferentes técnicas, y se profundizará en sus posibilidades de innovación. Mediante proyectos gráfico-plásticos, el alumnado

experimentará con la fusión de técnicas, así como con las aportaciones de materiales novedosos y herramientas digitales con potencial diverso en el mundo de la creación plástica.

Por último, el sexto bloque aborda los aspectos relacionados con la metodología de proyectos aplicada al proceso de elaboración de una obra pictórica, incluyendo los aspectos relacionados con su difusión y evaluación.

En relación con la metodología en esta materia, se podría plantear una actividad en la que se proponga trabajar sobre la influencia que ha tenido la aparición de las técnicas y nuevos materiales en el periodo histórico mexicano de los años 20 sobre las manifestaciones artísticas contemporáneas. Para ello, se debería situar el avance y desarrollo de la investigación científica a principios del siglo XX en relación con los aglutinantes hechos de resinas sintéticas polimerizadas y el contexto de las necesidades técnicas y expresivas de pintores muralistas mexicanos como José Clemente Orozco, David Alfaro Siqueiros o Diego Rivera. El alumnado podría formar grupos de trabajo para realizar un estudio e investigación sobre las posibilidades técnicas de las pinturas acrílicas, valorando el conocimiento y exploración de los materiales: características, técnicas de aplicación, posibles soportes y recursos expresivos. El objetivo es crear una base de conocimiento común donde se compartan los resultados de la investigación desde sus diferentes vías para, en una segunda fase, desarrollar un proyecto artístico en grupos en el que poder evaluar las necesidades técnicas de la obra y determinar su configuración. Basándonos en el supuesto de la realización de un mural convocado por el Ayuntamiento de la localidad con los Derechos Humanos como temática, se podría realizar una planificación de las diferentes fases de realización de la obra valorando la organización, así como el seguimiento del proceso de trabajo. Asimismo, en este proyecto debería contemplarse su ubicación y considerar la responsabilidad de las intervenciones artísticas y su impacto en el uso de espacios, la sostenibilidad de materiales a utilizar y producción de residuos.

Debido a la ausencia de materiales adaptados a los contenidos de la programación hemos desarrollado en el departamento un aula virtual y una página web donde el alumnado encontrará los apuntes de la materia, presentaciones con los contenidos y ejemplos de cada tema tanto de la historia del arte como ejercicios realizados en cada procedimiento.

<https://sites.google.com/site/tecnicassanisidro/>

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Analizar obras gráfico-plásticas, valorando sus aspectos formales, comparando las técnicas, materiales y procedimientos empleados en su ejecución y conservación, reflexionando sobre su impacto ambiental, para conformar un marco personal de referencia que potencia la creatividad y fomente una actitud receptiva y positiva hacia el patrimonio.

Entendidas como elementos complejos que pueden ser abordados desde diferentes enfoques, las producciones artísticas, constituyen un reflejo de la identidad cultural y del contexto social e histórico en el que se han generado. Uno de los enfoques que permite definir ese contexto, es el aspecto técnico, el cual contempla tanto los materiales como las técnicas y procedimientos utilizados. Una premisa clave en la materia de Técnicas de Expresión Gráfico-plásticas consiste en valorar positivamente esa diversidad cultural y artística a través del análisis de producciones artísticas. Este análisis permite el comparar y relacionar obras en contextos diferentes, y así desarrollar en el alumnado el bagaje de recursos aplicables tanto a futuros análisis como a futuras producciones artísticas.

El análisis de las producciones gráfico-plásticas es un proceso complejo que debe abordarse desde diversas metodologías. Tanto la investigación documentada del contexto de la obra, como las más novedosas herramientas tecnológicas de análisis científico, son dos valiosos ejemplos de acercamiento a la producción artística. Pero éstos son siempre complementarios al análisis visual de la obra, cuya sencillez técnica, inmediatez y versatilidad permite considerarlo como el primer método de acercamiento. El análisis visual de la obra se sitúa entre dos líneas fundamentales. A un lado, al visualizar producciones artísticas, el alumnado desarrolla el deleite estético, activando así otros procesos cognitivos importantes como la atención y la memoria. Por otro lado, con el análisis visual de las obras, el alumnado adquiere un sentido crítico en la percepción, que le permite identificar las intencionalidades de la obra o del artista al producirla. El

conocimiento de estas metodologías de recepción puede ser transferido a otros ámbitos de conocimiento, y supone una herramienta más para apreciar y respetar la diversidad cultural y artística enriqueciendo la formación integral del alumnado.

La mayoría de las producciones artísticas plásticas son elementos sobre los que conviene hacer una reflexión medioambiental, tanto por la repercusión de los materiales, técnicas y herramientas empleados en su realización, como la que se deriva de los procesos de producción, que también pueden generar residuos. Asimismo, la producción artística debe complementarse con la apuesta consciente por la conservación y el cuidado del patrimonio artístico estableciendo un diálogo respetuoso entre ambas vertientes.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, CCL3, STEM2, CD1, CPSAA2, CC1, CC2, CC4, CCEC1 y CCEC2.

2. Utilizar los distintos elementos y 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.

El lenguaje gráfico-plástico ha acompañado al ser humano desde los inicios de su actividad, presentándose como un lenguaje extremadamente rico y variado en sus planteamientos. A lo largo de toda la historia ha permitido la expresión humana en múltiples contextos históricos, geográficos, sociales, construyendo un amplio repertorio de recursos y técnicas. Las producciones gráfico-plásticas, dentro de sus límites, permiten un alto grado de experimentación, combinando de manera muy diversa materiales, utensilios, técnicas y procedimientos. La profundización en el conocimiento de estos aspectos, otorga al alumnado la libertad suficiente para poder plasmar sus ideas personales y expresar sus sentimientos con imaginación y creatividad. El adquirir estas destrezas posibilita que el alumnado ejercite la improvisación y desempeñe con soltura las producciones propuestas. La resolución de estas producciones gráfico-plásticas constituye para el alumnado un impulso en su crecimiento personal, y genera un clima de autoconfianza al tiempo que agudiza su sentido crítico y aumenta su autoestima.

Por otra parte, la realización de propuestas gráfico-plásticas supone una oportunidad para poner en práctica el proceso creativo. En este, la fuente de motivación del alumnado procede, entre otros, del valor intrínseco de la temática del proyecto, del planteamiento inicial de la propuesta, o de las dificultades encontradas durante su desarrollo. Los proyectos artísticos suponen un desafío personal para el alumnado, que se compromete de una manera más consciente y puede afrontarlos con una perspectiva emprendedora. Además, las producciones gráfico-plásticas permiten un alto grado de experimentación, combinado de manera muy diversa materiales, utensilios, técnicas y procedimientos. Todo ello proporciona al alumnado una mayor libertad para plasmar ideas y sentimientos personales. La adquisición de las destrezas necesarias y la progresiva soltura técnica en la ejecución de las producciones irá posibilitando que los alumnos ejerciten la improvisación. En definitiva, la resolución de estas producciones gráfico-plásticas constituye un impulso en el crecimiento personal del alumnado y genera un clima de autoconfianza, al tiempo que agudiza el sentido crítico, aumenta la autoestima y potencia la creatividad.

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, CC4, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

3. Planificar el proceso de realización 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.

Los niveles de complejidad de las composiciones gráfico-plásticas son muy variados, y están condicionados por circunstancias propias o ajenas a la producción. Para lograr con éxito el desarrollo de estas composiciones, el alumnado deberá valorar, junto al grado de complejidad, las posibilidades de los recursos

disponibles para el proyecto. Tras este diagnóstico de la situación, deberá planificar ordenadamente las diferentes fases de desarrollo, seleccionando con criterio y creativamente los recursos que mejor se adapten a la propuesta.

De esta forma, el proceso de análisis de la situación, planificación y producción de la obra se convierte en un componente con tanto o más valor que el producto final acabado.

Cuando los proyectos son colectivos, es importante planificar igualmente la participación de los distintos miembros del grupo, valorando sus debilidades y fortalezas, con el fin de integrar las experiencias compartidas y favorecer unas dinámicas de trabajo eficaces, respetuosas, empáticas y enriquecedoras.

Finalmente, resulta fundamental que, una vez concluida la planificación de la obra gráfico-plástica, esta sea sometida a un proceso de evaluación, individual o colectivo, que incluya otro análisis que permita al alumnado explicar el modo en que los materiales, técnicas, procesos de realización y lenguajes seleccionados van a condicionar el producto final.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA4, CE2 y CCEC4.2.

4. Desarrollar proyectos gráfico-plásticos individuales y colaborativos, utilizando con destreza diversos materiales, técnicas y procedimientos, para integrar el proceso creativo y responder manera eficaz, sostenible y creativa unos objetivos de desempeño determinados.

Tanto en los proyectos colectivos como en los individuales, cada alumno debe enfrentarse a la resolución de problemas aplicando de manera consciente las destrezas y técnicas adquiridas. Un aspecto fundamental consiste en determinar las técnicas, materiales, soportes y procedimientos que resulten más adecuados para responder a la necesidad planteada. En todo caso, en la selección de materiales y en la aplicación de los procedimientos para crear las diferentes obras gráfico-plásticas, se propone también la utilización de materiales reciclados y no contaminantes y el empleo de procedimientos respetuosos con el medioambiente.

Cuando los proyectos son individuales, propician el desarrollo de la autonomía y la autoestima, posibilitando al mismo tiempo el enriquecimiento de futuras producciones colaborativas. Cuando son de grupo, además cada alumno recibe, aporta y comparte con el resto de miembros del grupo, desarrollando así estrategias de resolución de problemas y conflictos. En cualquier de los dos casos, el objetivo es crear unas dinámicas de trabajo enriquecedoras, mediante las que el alumnado aprenda a respetar tanto el trabajo propio como el ajeno, lo que constituirá además un aporte valioso para la construcción de la identidad personal y el enriquecimiento del espíritu crítico.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM3, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCEC3, CCEC3.2 y CCEC4.1.

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.

Todo proyecto artístico colectivo necesita de la implicación activa de todos sus componentes para llevar a cabo con éxito no solo la producción final, sino todos los aprendizajes que intervienen en el proceso de planificación y creación. Se trata de un proceso comunicativo, de discusión, de cuestionamiento, de intercambio de ideas, que pone en valor las oportunidades de desarrollo personal y social del alumnado.

Por ello, una vez elaborado el proyecto gráfico-plástico, es imprescindible proceder a evaluar tanto las producciones propias como las ajenas, atendiendo, en primer lugar, a la adecuación entre los lenguajes, técnicas, materiales y procedimientos empleados en función de la intencionalidad inicial y el tipo de producto que se deseaba obtener. Para ello, el alumnado debe utilizar el vocabulario específico y la terminología profesional adecuada, además de mostrar una actitud constructiva, expresando y aceptando los errores y

puntos débiles como posibilidades para aprender y mejorar.

Otro aspecto que debe evaluarse es, sin duda, la calidad en la ejecución y el grado de adecuación de la planificación de la actividad con respecto a la realidad de la producción. Es también el momento de evaluar el respeto hacia la propiedad intelectual del producto final, así como de establecer paralelismos entre el trabajo realizado y a otros similares pertenecientes al mundo real, reflexionando sobre las posibilidades profesionales derivadas del conocimiento y aplicación solvente de las diferentes técnicas gráfico-plásticas, lo que supondrá un incentivo en el grado de implicación del alumnado en la materia, al asociar así el trabajo de aula con su proyección futura en el mundo laboral.

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, CPSAA3.1, CC4, CE2, CCEC1 y CCEC2.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1.

- 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 los procedimientos y materiales utilizados en la creación gráfico-plástica en distintos momentos históricos.

Competencia específica 2.

- 2.1. Seleccionar creativamente los recursos gráfico-plásticos adecuados en función de la situación expresiva o la intencionalidad del desempeño solicitado.
- 2.2. Utilizar de manera creativa y autónoma las técnicas, materiales y procedimientos de la expresión gráfico-plástica en la resolución de distintas necesidades expresivas y comunicativas, incidiendo en el rigor en la ejecución y en la sostenibilidad del producto final.
- 2.3. Experimentar de manera creativa con los lenguajes gráfico-plásticos, integrando materiales, técnicas y procedimientos en función de distintas intenciones expresivas y comunicativas.

Competencia específica 3.

- 3.1. Planificar el proceso completo de realizaciones de obras gráfico-plásticas variadas (dibujos, pinturas, grabados, técnicas mixtas, etc.), individuales y/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.
- 3.2. Planificar de manera adecuada la organización de las fases y de los equipos de trabajo, identificando las habilidades requeridas en cada caso, repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.
- 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.

Competencia específica 4.

- 4.1. Expresar ideas, opiniones y sentimientos mediante la creación de producciones gráfico-plásticas de distintos tipos, referidas a distintos motivos o planteamientos, aplicando con solvencia y dominio técnico los distintos procedimientos.
- 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.
- 4.3. Realizar composiciones gráfico-plásticas individuales o colaborativas, integrando el uso de materiales reciclados cuando sea posible.

Competencia específica 5.

5.1. Evaluar los diferentes productos gráfico-plásticos, argumentando con la terminología específica, el grado de adecuación a la intención prevista de los lenguajes, técnicas, materiales y procedimientos utilizados, valorando el rigor y la calidad de la ejecución, así como aspectos relacionados con la sostenibilidad y la propiedad intelectual.

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.

CONTENIDOS

A. Aspectos generales.

- 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.
- Propiedades físicas y químicas de los materiales de uso frecuente. Interacción entre materiales.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.
- La conservación de las obras gráfico-plásticas.
- La protección de la creatividad. Aspectos fundamentales de la propiedad intelectual. Copias y falsificaciones.
- La perspectiva inclusiva a los productos gráfico-plásticos.
- Análisis de desde diferentes perspectivas.
- Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.
- Estrategias para la planificación y desarrollo de proyectos gráfico-plásticos. La organización de los equipos de trabajo.
- Aplicación de las distintas técnicas en la realización de actividades y proyectos.

B. Técnicas de dibujo.

- 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. Aplicación en la realización de trabajos.
- Técnicas húmedas y mixtas. La tinta y sus herramientas. Aplicación en la realización de trabajos.
- Análisis técnico y procedimental en dibujos de estilos y épocas diferentes. Proyección fotográfica aplicada al dibujo.

C. Técnicas de pintura.

- Materiales, útiles y soportes. Características y terminología específica.
- Técnicas al agua: acuarela, témpera y acrílico. Aplicación en la realización de proyectos y trabajos.
- Técnicas sólidas, oleosas y mixtas. Temple al huevo. Encaustos. Pasteles. Óleos. Óleos miscibles al agua. Pinturas biodegradables. Aplicación en la realización de proyectos y trabajos.
- Análisis técnico y procedimental de obras pictóricas de estilos y épocas diversas.

D. Técnicas de grabado y estampación.

- Materiales, útiles, maquinaria y soportes. Terminología específica.
- Monoimpresión y reproducción múltiple. La obra gráfica. Monotipia plana.
- Estampación en relieve. Xilografía. Linóleo. Aplicación en la realización de proyectos y trabajos.
- Estampación en hueco. Calcografía. Técnicas directas e indirectas.
- Estampación plana. Método planográfico. Litografía. Método permeográfico. Serigrafía. Método electrónico. *Copy art*.
- Análisis técnico y procedimental de obra gráfica realizada con técnicas de grabado y estampación por artistas de diferentes épocas y estilos.

E. Técnicas mixtas y alternativas.

- Otras técnicas, materiales y procedimientos en la expresión gráfica contemporánea.
- La imagen digital. Arte digital.

- Técnicas contemporáneas de artistas de diferentes estilos: análisis de sus obras y procedimientos.
- Técnicas mixtas o alternativas: aplicación en la realización de trabajos.

F. Proyectos gráfico-plásticos.

- Metodología proyectual.
- 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.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Ejemplo de situación de aprendizaje 1:

MUJERES EN LA PINTURA. TÉCNICAS AL AGUA

Introducción y contextualización:

El punto de partida y de inspiración es el libro *Mujeres en el arte*, escrito e ilustrado por Rachel Ignotofsky en el que se habla sobre la vida y la obra de mujeres conocidas y desconocidas para la historia del arte. Este libro de Rachel Ignotofsky ilustra a las diferentes artistas con referencias a sus distintas temáticas, pero con un estilo de ilustraciones común y personal.

En esta situación de aprendizaje se trata, en primer lugar, el conocimiento de una mujer que se haya dedicado a la pintura entre los siglos XV y XIX. Se plantea este periodo porque son épocas en las que existía un desconocimiento de estas mujeres y se busca sacar a la luz y al conocimiento del alumnado ejemplos de autoras que no aparecen en la mayoría de los libros de historia del arte.

Por otro lado, se busca desarrollar el conocimiento de dos de las técnicas al agua más importantes: la acuarela y la témpera. El alumnado parte ya de un conocimiento experimental de ambas técnicas puesto que ha realizado ejercicios como muestrarios en los que ha experimentado con las capacidades expresivas de las técnicas en cuestión. Por tanto, en este proyecto, se trata de que el alumnado ponga en práctica los aprendizajes adquiridos sobre las técnicas de la acuarela y la témpera. Pero además se pretende que desarrolle una expresión personal de manera creativa interpretando la técnica de la artista elegida.

Objetivos didácticos:

Conocer en profundidad, a través de la observación, las características técnicas de la obra de una artista. Analizar cuáles son los resultados estilísticos de la técnica empleada para poder reproducirlos a través de técnicas distintas a las que utiliza la artista de referencia.

Comprender en profundidad y saber utilizar tanto la témpera como la acuarela para conseguir unos acabados determinados y decididos con anterioridad. Conocer el potencial expresivo de ambas técnicas.

Afrontar de forma creativa un proyecto. Buscar la inspiración en obras de arte siendo capaces de imprimir a las propias obras un carácter y estilo personal sin perder el referente.

Descripción de la actividad. Metodología y estrategias didácticas:

Cada alumno o alumna deberán realizar una interpretación personal de la obra de la autora escogida interpretando las imágenes y las temáticas, pero también interpretando la técnica con las dos técnicas al agua propuestas: acuarela y témpera. En el proyecto deberá haber partes realizadas con cada una de estas técnicas.

Se trabaja con la metodología *Design Thinking*:

En la primera fase, *EMPATÍA*, cada alumno y alumna deberán realizar una búsqueda de información sobre mujeres pintoras de entre los siglos XV y XIX. Cada estudiante buscará información biográfica y también de estilo pictórico de la autora.

En la segunda fase, *DEFINICIÓN*, se realizará un listado con las características formales y plásticas más relevantes de la autora escogida. Estas características servirán más adelante para ponerlas en práctica en el desarrollo del proyecto.

En la tercera fase, *IDEA*, el alumnado deberá argumentar que tipo de imagen va a realizar y de qué manera interpretará los procedimientos técnicos.

En la cuarta fase, *PROYECTO*, se realizarán las obras según los planteamientos propuestos en las anteriores fases. Y, por último, en la quinta fase, *EVALUAR*, cada alumno y alumna realizarán una exposición pública de

su proyecto argumentando sus propuestas, llevando a cabo sus propias conclusiones y generando un debate en torno a su obra. El resto de alumnado deberá argumentar con criterio la obra de los y las compañeras.

Elementos curriculares involucrados:

Con la realización de este proyecto se abordarán los siguientes saberes básicos:

El lenguaje gráfico-plástico: forma, color, textura y composición. Su evolución histórica. 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.

Técnicas al agua: acuarela y témpera.

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.

La realización de este proyecto ayudará a que el alumnado alcance las siguientes competencias específicas: 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.

Utilizar los distintos elementos y 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 necesidades concretas. 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.

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.

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.

Conexiones con otras materias:

Por el lado más teórico, esta actividad tendría una conexión clara con la materia de Fundamentos del Arte dado que se busca el conocimiento sobre la obra de una artista.

Por el lado más práctico, se conecta con la materia de Dibujo Artístico ya que el alumnado, aunque deba inspirarse en la temática y la técnica de la autora elegida, también debe interpretar de forma creativa el dibujo y de ello va a depender en gran medida el resultado final del proyecto.

Atención a las diferencias individuales:

Se deben tener en cuenta las diferencias de nivel entre el alumnado, por ello se debe aportar un mayor asesoramiento y control a aquellos alumnos y a aquellas alumnas que sean menos autónomos o menos autónomas o que tengan un menor nivel inicial. Sin embargo, se debe permitir un mayor grado de independencia al alumnado que sea capaz. Así, se debe permitir que el alumnado investigue sobre las artistas con las que trabajar, pero al alumnado con menor nivel inicial se deberá asesorar y guiar en la elección para que pueda después conseguir los objetivos técnicos del proyecto. Por tanto, aunque el alumno o la alumna elijan a la artista siempre deberá haber un control por parte del docente o de la docente.

Por otro lado, se debe atender a los diferentes ritmos de aprendizaje. Al alumnado con un ritmo de aprendizaje más lento se les puede guiar en el volumen de trabajo técnico final haciendo que aborden las dos técnicas, pero con menor dificultad.

Por último, también nos podemos encontrar con alumnado aventajado que pueda y quiera ampliar su proyecto. Por ello, se debe dar la posibilidad de que este tipo de alumnado explore y potencie su creatividad y su capacidad artística. Así, podría proponerse la realización de varios soportes dentro de la misma temática, o bien, abordar dos temáticas distintas siempre y cuando el docente o la docente valoren la capacidad del alumno o de la alumna para hacerlo.

Recomendaciones para la evaluación formativa:

La evaluación se debe afrontar desde varios aspectos. En primer lugar, se debe valorar el análisis crítico y técnico de las obras buscadas. El docente o la docente deberán valorar la capacidad del alumnado para buscar información coherente, veraz y acorde a las necesidades que exige el proyecto.

En segundo lugar, se debe valorar la capacidad de síntesis del alumnado, es decir, cómo a partir de la información recogida es capaz de sacar conclusiones que formarán parte de una solución creativa. Por último, se debe valorar la capacidad técnica y creativa del alumnado para llevar a cabo el proyecto propuesto de manera acorde al análisis y síntesis previos. Aquí se tendrá que valorar también el nivel de dificultad que el alumnado ha intentado afrontar y también el resultado final conseguido, teniendo en cuenta no sólo el aspecto estético sino también la conservación de la obra y su impacto medioambiental.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Es necesaria la asistencia regular a clase, debido a que ésta es principalmente práctica, 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.

Se contemplarán también los siguientes apartados:

- 1.- Conocer los materiales y técnicas de expresión gráfico-plástica y el comportamiento con sus respectivos soportes.
- 2.- Conocer y diferenciar los recursos expresivos y comunicativos que proporcionan las diversas técnicas.
- 3.- Identificar unas técnicas determinadas, relacionándolas con unos estilos situados en un momento o en una cultura determinada.
- 4.- Manejar los materiales oportunos en el proceso de elaboración de una obra experimentando distintas posibilidades y combinaciones.
- 5.- Desarrollar la capacidad creativa y de expresión formal y plástica, seleccionando los procedimientos más adecuados a su representación.
- 6.- Analizar una obra de arte, observando características y diferencias inferidas de las técnicas y modos de expresión empleados.
- 7.- Desarrollar la capacidad creativa como un medio de expresión personal.
- 8.- Analizar las posibilidades descriptivas del color en el campo de la representación bidimensional.

En otro orden de cosas están también contemplados como mínimos imprescindibles para aprobar la asignatura los siguientes aspectos:

Es necesaria la asistencia regular a clase, debido a que ésta es principalmente práctica.

Así mismo es también necesario para evaluar la entrega de todos los trabajos del trimestre tanto prácticos como teóricos.

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

Trabajos

Los “trabajos” son los ejercicios y actividades desarrollados por los alumnos a instancias del profesor o por propia iniciativa en torno a los contenidos de la asignatura. Salvo en el caso de que algún trabajo se plantee como voluntario, se entiende que todos son estrictamente obligatorios. Supondrán el 70% de la nota.

Podemos agruparlos en tres apartados:

- Ejercicios en clase.
- Ejercicios fuera de clase.
- Ejercicios libres.

Exámenes

Son las pruebas específicas de evaluación realizadas en clase para comprobar el grado de consecución de los objetivos y asimilación de los contenidos por parte del alumno, a los que tiene derecho conforme a lo dispuesto en materia educativa.

Se anunciarán previamente y consistirán en unas cuestiones teóricas y resolución práctica del ejercicio planteado. Como mínimo se realizará uno por evaluación. Supondrán el 30% de la nota

Por tanto, en éste apartado se contemplan:

- Exámenes de evaluación.
- Exámenes de recuperación.
- Exámenes finales. Estos últimos para los alumnos que no han superado la asignatura por evaluaciones y para los que perdieron, por falta de asistencia, el derecho a la evaluación continua.

En los exámenes de recuperación la materia se referirá a la evaluación suspendida. En el examen final entrará toda la materia vista durante el curso.

Asistencia

El alumno tiene el derecho y la obligación de asistir a clase. Este punto estará regulado conforme a lo dispuesto en el Reglamento de Régimen Interno del Centro, especialmente en cuanto a la pérdida del derecho a la evaluación continua.

Actitud

Comprende todo un conjunto de valores positivos o negativos que muestra y desarrolla el alumno en torno a la asignatura a lo largo del curso: participación de aprendizaje en clase, individualmente y en grupo, iniciativa, esfuerzo, voluntad, atención, puntualidad, limpieza, trabajo diario.

ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN

Para aquellos alumnos que no superen las evaluaciones, se realizarán exámenes de recuperación basados en la materia estudiada, con una parte teórica y otra práctica. Además se les exigirá la presentación de los ejercicios que no hubieran presentado a su debido tiempo; lo mismo en el caso de que el alumno no supere la asignatura en el mes de mayo, debiendo presentarse a la prueba extraordinaria de junio.

Los alumnos que, por tener un 25% de faltas de asistencia sin justificar en una evaluación, pierdan el derecho a la evaluación continua, deberán presentarse a la prueba de final de curso, exigiéndoseles así mismo la entrega de ejercicios realizados en clase por los demás alumnos.

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.

Es obligatorio que cada alumno guarde durante todo el curso un archivo de fotografías de cada ejercicio entregado sean de carácter individual o colectivo. También es recomendable que guarde un archivo fotográfico de los procesos de trabajo en cada proyecto realizado. Si algún alumno no tuviera móvil o cámara para hacer las fotografías, aunque sea temporalmente, ha de comunicárselo a la profesora que le facilitará la realización de dichas fotos. El alumno deberá mostrar estos archivos si fueran solicitados por la profesora en cualquier momento del curso.

INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN

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 y obtener como 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.
- El trabajo teórico propuesto en cada trimestre también es obligatorio. Se valorará la calidad (contenido y presentación) de dichos trabajos, así como la aplicación práctica de los aspectos teóricos desarrollados.
- 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.
- Actitud y participación en el aula. 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.
- 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.
- Los trabajos y exámenes si los hubiera, quedarán guardados y a disposición del Departamento durante todo el curso y se devolverán al alumno una vez finalizado el curso en el caso de aprobar. Los suspensos se guardarán hasta la prueba extraordinaria de junio.
- Los contenidos mínimos se exigirán durante todo el curso.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Es obligatorio que cada alumno guarde durante todo el curso un archivo de fotografías de cada ejercicio entregado sean de carácter individual o colectivo. También es recomendable que guarde un archivo fotográfico de los procesos de trabajo en cada proyecto realizado. Si algún alumno no tuviera móvil o cámara para hacer las fotografías, aunque sea temporalmente, ha de comunicárselo a la profesora que le facilitará la realización de dichas fotos. El alumno deberá mostrar estos archivos si fueran solicitados por la profesora en cualquier momento del curso

PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA. PRUEBAS ORDINARIAS

En cuanto a los alumnos que hayan perdido el derecho a la evaluación continua realizarán una prueba extraordinaria.

Así como los alumnos que hayan suspendido por curso.

Esta prueba consistirá en dos partes: un examen teórico de los contenidos del curso y otro práctico.

Asimismo será necesaria también la entrega de todos los trabajos teóricos y prácticos de las técnicas realizadas durante el curso y obtener en ellas un mínimo de cinco.

El ejercicio tendrá lugar durante la primera semana de mayo. Así como la entrega de todos los trabajos. El tiempo disponible para el examen teórico será de una hora y de dos horas para el práctico. Dicha prueba se realizará en el horario habitual de la asignatura y en el aula de técnicas-dibujo artístico.

EXAMEN EXTRAORDINARIO DE JUNIO

En el examen extraordinario que se realizará los últimos días de junio, se aplicaran los mismos criterios citados anteriormente para el examen ordinario.

El ejercicio consistirá en un examen teórico de todos los temas del curso y otro práctico de una de las técnicas citadas en la programación.

Es obligatorio igualmente para aprobar en junio la asignatura, la entrega de todos los trabajos, tanto prácticos como teóricos, realizados durante el curso sin omitir ninguna técnica. Dichos trabajos se entregarán el mismo día de la prueba extraordinaria de finales de junio.

MATERIALES NECESARIOS

Los alumnos traerán al aula los materiales para la realización de los ejercicios con el fin de que cuenten con el equipo necesario para la realización de la prueba de la Evau y las pruebas de acceso a los Grados de las Escuelas de Arte y Conservación de Bienes Culturales.

En el departamento se cuenta con materiales para la proyección de imágenes, biblioteca de aula, imprimación de soportes, linogrado y tórculo.

