

# BACHILLERATO.

1. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA.
2. COMPETENCIAS CLAVE Y PERFILES DE SALIDA DEL ALUMNADO.

## CULTURA AUDIOVISUAL.

1. INTRODUCCIÓN.
2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.
3. SABERES BÁSICOS.
4. ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS, LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS SABERES BÁSICOS.
  - 4.1. VINCULACIÓN ENTRE ELLOS.
  - 4.2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS A TRAVÉS DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.
5. EVALUACIÓN.
  - 5.1. INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.
  - 5.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.
  - 5.3. CRITERIOS PARA LA RECUPERACIÓN.
    - 5.3.1. Recuperación de alguna evaluación.
    - 5.3.2. Recuperación de alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores.
    - 5.3.3. Alumnos repetidores.

## DIBUJO ARTÍSTICO.

1. INTRODUCCIÓN.
2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

### DIBUJO ARTÍSTICO I

3. SABERES BÁSICOS.
4. ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS, LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS SABERES BÁSICOS.
  - 4.1. VINCULACIÓN ENTRE ELLOS.
  - 4.2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS A TRAVÉS DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.
5. EVALUACIÓN.
  - 5.1. INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.

5.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

5.3. CRITERIOS PARA LA RECUPERACIÓN.

5.3.1. Recuperación de alguna evaluación.

5.3.2. Recuperación de alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores.

5.3.3. Alumnos repetidores.

## DIBUJO TÉCNICO.

1. INTRODUCCIÓN.

2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

## DIBUJO TÉCNICO I

3. SABERES BÁSICOS.

4. ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS, LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS SABERES BÁSICOS.

4.1. VINCULACIÓN ENTRE ELLOS.

4.2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS A TRAVÉS DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

5. EVALUACIÓN.

5.1. INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.

5.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

5.3. CRITERIOS PARA LA RECUPERACIÓN.

5.3.1. Recuperación de alguna evaluación.

5.3.2. Recuperación de alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores.

5.3.3. Alumnos repetidores.

## DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y AL DISEÑO.

1. INTRODUCCIÓN.

2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

## DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y AL DISEÑO I

3. SABERES BÁSICOS.

4. ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS, LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS SABERES BÁSICOS.

4.1. VINCULACIÓN ENTRE ELLOS.

4.2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS A TRAVÉS DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

5. EVALUACIÓN.

5.1. INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.

5.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

5.3. CRITERIOS PARA LA RECUPERACIÓN.

5.3.1. Recuperación de alguna evaluación.

5.3.2. Recuperación de alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores.

5.3.3. Alumnos repetidores.

## PROYECTOS ARTÍSTICOS.

1. INTRODUCCIÓN.

2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

3. SABERES BÁSICOS.

4. ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS, LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS SABERES BÁSICOS.

4.1. VINCULACIÓN ENTRE ELLOS.

4.2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS A TRAVÉS DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

5. EVALUACIÓN.

5.1. INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.

5.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

5.3. CRITERIOS PARA LA RECUPERACIÓN.

5.3.1. Recuperación de alguna evaluación.

5.3.2. Recuperación de alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores.

5.3.3. Alumnos repetidores.

## VOLUMEN.

1. INTRODUCCIÓN.

2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

3. SABERES BÁSICOS.

4. ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS, LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS SABERES BÁSICOS.

4.1. VINCULACIÓN ENTRE ELLOS.

4.2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS A TRAVÉS DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

5. EVALUACIÓN.

5.1. INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.

5.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

5.3. CRITERIOS PARA LA RECUPERACIÓN.

5.3.1. Recuperación de alguna evaluación.

5.3.2. Recuperación de alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores.

5.3.3. Alumnos repetidores.

## ASPECTOS GENERALES.

6. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA

7. METODOLOGÍA.

7.1. TÁCTICAS DIDÁCTICAS.

7.2. AGRUPAMIENTOS.

7.3. ORGANIZACIÓN DE LOS ESPACIOS Y DEL TIEMPO.

7.4. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

8. MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA

9. ASPECTOS RELEVANTES RELACIONADOS CON LAS PRODUCCIONES ARTÍSTICAS.

10. ELEMENTOS TRANSVERSALES

11. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

# BACHILLERATO

## 1. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA.

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

- a) **Ejercer la ciudadanía democrática desde una perspectiva global y adquirir una conciencia cívica responsable**, inspirada por los valores de la Constitución Española y por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) **Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma, desarrollar su espíritu crítico**, además de prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- c) **Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres**, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en cualquier momento y lugar, particularmente en Castilla-La Mancha, impulsando la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género, además de por cualquier otra condición o circunstancia, tanto personal como social.
- d) **Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina** como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- e) **Dominar la lengua castellana tanto en su expresión oral como escrita.**
- f) **Expresarse, con fluidez y corrección, en una o más lenguas extranjeras**, aproximándose, al menos en una de ellas, a un nivel B1 del Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas, como mínimo.
- g) **Utilizar, con solvencia y responsabilidad, las tecnologías de la información y la comunicación.**
- h) **Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo**, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social, respetando y valorando específicamente, los aspectos básicos de la cultura y la historia, con especial atención a los de Castilla-La Mancha, así como su patrimonio artístico y cultural.
- i) **Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales**, además de dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) **Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos.** Conocer y valorar, de forma crítica, la contribución de la ciencia y la tecnología al cambio de las condiciones

de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

- k) **Afianzar el espíritu emprendedor** con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) **Desarrollar la sensibilidad artística, literaria y el criterio estético** como fuentes de formación y enriquecimiento cultural, conociendo y valorando creaciones artísticas, entre ellas las castellano-manchegas, sus hitos, sus personajes y representantes más destacados.
- m) **Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social**, afianzando los hábitos propios de las actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental.
- n) **Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.**
- o) **Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático** y en la defensa del desarrollo sostenible.
- p) **Conocer los límites de los recursos naturales del planeta y los medios disponibles para procurar su preservación**, durante el máximo tiempo posible, abandonando el modelo de economía lineal seguido hasta el momento y adoptando tanto los hábitos de conducta como los conocimientos propios de una economía circular.

## **2. COMPETENCIAS CLAVE Y PERFILES DE SALIDA DEL ALUMNADO.**

El Bachillerato tiene como finalidad proporcionar al alumnado formación, madurez intelectual y humana, conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y aptitud. Debe, asimismo, facilitar la adquisición y el logro de las competencias indispensables para su futuro formativo y profesional, y capacitarlo para el acceso a la educación superior.

Para cumplir estos fines, es preciso que esta etapa contribuya a que el alumnado progrese en el grado de desarrollo de las competencias que, de acuerdo con el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, debe haberse alcanzado al finalizar la Educación Secundaria Obligatoria. Las competencias clave que se recogen en dicho Perfil de salida son las siguientes, con sus correspondientes descriptores operativos:

- **COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL).**

**CCL1.** Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.

**CCL2.** Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los

textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

**CCL3.** Localiza, selecciona y contrasta de manera autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera clara y rigurosa adoptando un punto de vista creativo y crítico a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

**CCL4.** Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto sociohistórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar progresivamente un mapa cultural.

**CCL5.** Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando y rechazando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

- **COMPETENCIA PLURILINGÜE (CP).**

**CP1.** Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.

**CP2.** A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de comunicarse de manera eficaz.

**CP3.** Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.

- **COMPETENCIA MATEMÁTICA Y EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA (STEM).**

**STEM1.** Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

**STEM2.** Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión

y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.

**STEM3.** Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.

**STEM4.** Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.

**STEM5.** Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable, aplicando principios de ética y seguridad para crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global.

- **COMPETENCIA DIGITAL (CD).**

**CD1.** Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.

**CD2.** Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.

**CD3.** Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

**CD4.** Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

**CD5.** Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

- **COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER (CPSAA).**

**CPSAA1.1.** Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.

**CPSAA1.2.** Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.

**CPSAA2.** Adopta de forma autónoma un estilo de vida sostenible y atiende al bienestar físico y mental propio y de los demás, buscando y ofreciendo apoyo en la sociedad para construir un mundo más saludable.

**CPSAA3.1.** Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia.

**CPSAA3.2.** Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.

**CPSAA4.** Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.

**CPSAA5.** Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.

- **COMPETENCIA CIUDADANA (CC).**

**CC1.** Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.

**CC2.** Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

**CC3.** Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.

**CC4.** Analiza las relaciones de interdependencia y ecoddependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético y ecosocialmente responsable con actividades y hábitos que conduzcan al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la lucha contra el cambio climático.

- **COMPETENCIA EMPRENDEDORA (CE).**

**CE1.** Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora.

**CE2.** Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos y los transfiere a contextos locales y globales, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.

**CE3.** Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.

- **COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CCEC).**

**CCEC1.** Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.

**CCEC2.** Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan.

**CCEC3.1.** Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística.

**CCEC3.2.** Descubre la autoexpresión, a través de la interacción corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose

a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.

**CCEC4.1.** Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición.

**CCEC4.2.** Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.

# CULTURA AUDIOVISUAL.

## 1. INTRODUCCIÓN.

La creación audiovisual forma parte esencial tanto de la expresión artística contemporánea como de la comunicación mediática que caracteriza a nuestra época, por lo que entenderla resulta útil para desenvolverse en el mundo que nos rodea. La materia de Cultura Audiovisual contribuye a ello pues, por un lado, facilita al alumnado unas herramientas válidas para el procesamiento crítico de la información audiovisual que le llega desde múltiples vías y, por otro, le proporciona los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para elaborar sus propias producciones audiovisuales. Para esto último, se deben tener en cuenta los múltiples aspectos que se interrelacionan en este terreno: guion, producción, fotografía, iluminación, sonido, interpretación, dirección de arte, montaje, etc. Todo ello dentro de una experiencia de trabajo colaborativo, lo que implica poner en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos. Igualmente, la práctica audiovisual pone en marcha el pensamiento creativo y divergente del alumnado, propiciando el desarrollo de los valores y el enriquecimiento de su identidad personal.

En su aprendizaje audiovisual, es conveniente que el alumnado investigue las soluciones que los distintos creadores y creadoras han planteado en situaciones análogas a las que pudiera encontrarse en sus propias producciones, lo que permite incidir en un procedimiento de trabajo que comunica tanto el procesamiento crítico de la información audiovisual como la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes para llevar a cabo proyectos propios. De igual forma, el análisis de producciones audiovisuales de diferentes épocas y culturas lo ayuda a conocer el patrimonio audiovisual global y familiarizarse con numerosas referencias, lo que permitirá establecer vínculos con otras disciplinas artísticas, además de enriquecer las creaciones propias.

En cuanto al proceso creativo, resulta importante distinguir entre las piezas con voluntad de autoexpresión personal -como aquellas que se difunden y se fomentan especialmente por las redes sociales y a las que el alumnado suele estar habituado- y las producciones audiovisuales con unos propósitos comunicativos concretos y que impliquen un mensaje y unos destinatarios previamente definidos fuera del ámbito personal. En ambos casos, la materia de Cultura Audiovisual presta especial atención a la búsqueda de la originalidad, a la espontaneidad en la expresión de ideas, sentimientos y emociones a través de un lenguaje inclusivo y respetuoso, y a la innovación y el pensamiento crítico y autocrítico. Para ello, dada la naturaleza híbrida del medio audiovisual, es indispensable apropiarse y controlar los aspectos técnicos de diferentes disciplinas, sus herramientas y sus lenguajes. El alumnado debe aprender a comunicarse con este medio, haciendo suya la idea del error o del fracaso como aprendizaje y estimulando el deseo de expresar una visión del mundo propia a través de producciones audiovisuales. El análisis y la evaluación de este proceso la permitirá tomar conciencia del audiovisual como medio de conocimiento y de resolución de problemas, facilitando además una aproximación crítica a su naturaleza como el principal transmisor de ideas y contenidos en el mundo contemporáneo. Esta materia, en definitiva, contribuye de forma decisiva a la educación de la mirada.

Todo lo anterior se encuentra en el origen de las competencias específicas de Cultura Audiovisual, que emanan de las competencias clave y los objetivos establecidos para la etapa de Bachillerato, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal y escrita, la digitalización, la convivencia democrática o la

interculturalidad; los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar su grado de consecución por parte del alumnado.

Los saberes básicos se estructuran en cuatro bloques. El primero, “Hitos y contemporaneidad en la fotografía y el audiovisual. Formatos audiovisuales”, recoge los saberes relacionados con la historia de estos medios y su situación actual, así como los diversos formatos que ha generado el audiovisual.

El segundo bloque, titulado “Elementos formales y capacidad expresiva de la imagen fotográfica y el lenguaje audiovisual”, comprende los elementos gramaticales y expresivos esenciales para realizar un análisis formal, desde las formas geométricas básicas hasta el color o las funciones de la imagen. El tercer bloque, “Expresión y narrativa audiovisual”, abarca los aspectos necesarios para la creación de un relato audiovisual. Por último, “La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos” incluye la planificación por fases, los medios técnicos y la difusión de una producción audiovisual o fotográfica, así como las técnicas necesarias para el trabajo en equipo y la evaluación de las producciones.

Para la adquisición de las competencias específicas de la materia es conveniente diseñar situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión a través del lenguaje fotográfico y audiovisual, utilizando todos los medios disponibles que podrán abarcar desde cámaras estenopeicas de fabricación propia, hasta teléfonos móviles, aros de luz y ordenadores, pasando por todo el equipamiento propio de una producción audiovisual que el centro pueda proporcionar. Las situaciones de aprendizaje deben ser estimulantes e inclusivas, teniendo en cuenta las áreas de interés, las referencias culturales y el nivel de desarrollo del alumnado. Además, habrán de incluir contenidos transversales referidos a la creación de proyectos sostenibles, al consumo eléctrico responsable, la igualdad entre las personas y a la seguridad en el desempeño de las tareas, contribuyendo así a una formación global y una educación ambiental del alumnado. Su complejidad debe aumentar gradualmente y puede requerir la participación simultánea en diversas tareas, además de contribuir a desarrollar actitudes de apertura, respeto y afán de superación y mejora. Dado que toda producción audiovisual adquiere verdadero sentido cuando es mostrada, apreciada, analizada y compartida en público, así deberá hacerse con los proyectos que se emprendan en la materia, facilitando que el alumnado no solo sea espectador de las producciones ajenas, sino que lo sea también de las suyas propias, lo que contribuirá a su formación integral y al desarrollo de la inteligencia emocional, la humildad, la autoconfianza, la socialización, y la madurez emocional, personal y académica.

## **2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.**

**2.1.** 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 del fuera de campo, pasando por la significación del color. Para ello, ha de visionar imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales que permitan apreciar la pluralidad de representaciones que ambos medios posibilitan, ampliando el

punto de vista tanto hacia las obras de distintas épocas como hacia las provenientes de otras culturas. Además, entre los ejemplos analizados se debe incorporar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, con énfasis en el estudio de producciones realizadas por mujeres y por personas de grupos étnicos y poblaciones que sufren discriminación, así como de su representación en la creación fotográfica y audiovisual. 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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: CCL1, CCL2, CPSAA4, STEM2, CD1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.**

**2. 2.** Elaborar producciones audiovisuales individuales o colectivas, 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 creativa abierta, amplia y diversa.

Llevar a buen término una producción audiovisual es el resultado de un proceso complejo, que implica, por un lado, la capacidad de introspección y, por otro, la de proyección de las propias ideas, sentimientos, y opiniones, dándoles una forma original y personal. Asimismo, al incorporar características de distintas artes, el lenguaje audiovisual se define por su naturaleza interdisciplinar e híbrida, por lo que el alumnado debe afrontar el reto de la creación audiovisual a partir de una personalidad creativa abierta, amplia y diversa, que involucre un acercamiento a otros medios de expresión. En este proceso, es importante que los alumnos y alumnas 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, reforzando así el autoconocimiento y la autoconfianza.

Para ello, es conveniente emplear la práctica de la fotografía como medio de aproximación a través del cual asimilar algunas de las nociones técnicas y formales básicas del lenguaje audiovisual.

Por otra parte, el alumnado debe ser consciente de que las herramientas que se le proporcionan para transmitir ideas, opiniones y sentimientos en la creación audiovisual pueden ser empleadas con un mayor o menor rigor ético y formal. Este aspecto se puede desarrollar a partir de la puesta en común de ejemplos escogidos de diversos formatos, géneros y terrenos (como el periodismo televisivo), y su comparación con los procedimientos de trabajo del alumnado que, de este modo, debe entender que el efecto buscado en la audiencia nunca puede ponerse por encima de un tratamiento ético y formal de los materiales. Para ello, ha de comprender la sintaxis del medio audiovisual en toda su complejidad, integrando de manera activa y consciente 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: CD3, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.**

**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 de forma colectiva y aprender a desenvolverse en circunstancias diversas.

El proceso de realización de una producción audiovisual colectiva es complejo y requiere de la participación de un número de personas relativamente amplio para cubrir todos sus aspectos (guión, 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 las 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 flexibilidad necesaria para adaptarse a dichos imprevistos, que pueden abarcar desde la ausencia forzosa 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.

Por último, es importante que el alumnado aporte a esta experiencia una preocupación por la sostenibilidad, lo que implica controlar el consumo de electricidad, sacar copias impresas solo de los documentos de trabajo que resulten indispensables o generar el mínimo de residuos posibles

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: STEM3, CD2, CD3, CD5, CPSAA3.1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2.**

**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 más oportunas.

Dado el amplio abanico de posibilidades de acercamiento a la creación audiovisual que caracteriza a nuestra época, ejemplificado en la multiplicación y mutación continua de los formatos que se 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. Las diferencias entre la realización de contenidos para las redes sociales, una pieza de videoarte propia de un museo de arte contemporáneo, los contenidos generados por un o una youtuber, los múltiples formatos televisivos o un largometraje industrial de ficción tienen tanto que ver con sus condiciones de producción como con el público al que están destinados, a cuyas características están supeditados. Aunque todos los ejemplos citados se sirven del lenguaje audiovisual, lo hacen de maneras diferentes y con propósitos distintos, pues se crean para audiencias diferenciadas.

Entre las múltiples vías para la difusión de los trabajos audiovisuales, las de acceso más sencillo son aquellas que proporcionan internet, aunque no se deben desdeñar otras posibilidades. El alumnado debe familiarizarse con el mayor número de ellas, identificando las más adecuadas para cada tipo de producción, de modo que pueda dar a conocer las suyas propias a un público lo más amplio posible. En cualquier caso, la difusión de las producciones audiovisuales a través de diferentes plataformas digitales en internet amplía el marco comunicativo habitual del alumnado, y en este

sentido, es importante que los alumnos y alumnas evalúen los riesgos de los espacios virtuales utilizados, conozcan las medidas de protección de datos personales y aseguren el respeto de la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Finalmente, es conveniente que el alumnado aprenda también a evaluar las reacciones de la audiencia, siempre de manera respetuosa, abierta y autocrítica, para lo que se pueden establecer debates dentro del aula o en el entorno del centro educativo si se llevan a cabo proyecciones a ese nivel, además de recogerse las reacciones que se produzcan en una eventual difusión por internet o cualquier medio.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: CCL2, STEM3, CD2, CD3, CD4, CPSAA5, CE3, CCE5, CCE4.2.**

### **3. SABERES BÁSICOS.**

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

- Creación y evolución de la fotografía y el lenguaje audiovisual.
- Principales corrientes en fotografía y cine.
- La diversidad en las manifestaciones fotográficas y audiovisuales contemporáneas y del pasado. Medios de comunicación convencionales e internet.
- Principales formatos audiovisuales: corto, medio y largometraje de ficción, corto, medio y largometraje documental, serie, ensayo fílmico, formatos televisivos, videoclip, fashion film, spot, video educativo, video corporativo/institucional, formatos asociados a las redes sociales, etc. Aspectos formales más destacados

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

- Plano (escala: valor expresivo) y toma, angulaciones y movimientos de cámara.
- Exposición, enfoque, encuadre, profundidad de campo, campo y fuera de campo.
- Conceptos básicos sobre iluminación.
- Composición para imagen fija y en movimiento.
- Simbología y psicología del color. Ejemplos de aplicación en grandes obras del cine y la fotografía.
- Retoque digital.
- Funciones de la imagen audiovisual

C. Narrativa audiovisual

- El guión literario. Fases de elaboración. Escena y secuencia dramática. La escaleta.
- El guión técnico y el storyboard.
- La puesta en escena: localizaciones, decorados (volumétricos y virtuales), caracterización, interpretación, iluminación, movimiento.
- La banda de sonido: perspectiva sonora y posibilidades expresivas.
- El montaje y la postproducción. Evolución y gramática.
- Los lenguajes de la televisión y la publicidad.
- El lenguaje audiovisual de las redes sociales

D. La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos.

- Equipos humanos de trabajo en la producción audiovisual: dirección, producción, cámara/fotografía, sonido, arte, postproducción.
- La distribución de tareas en la producción audiovisual: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.
- Fases de trabajo: preproducción, rodaje y postproducción.

- Estrategias de selección de técnicas, herramientas y convenciones audiovisuales.
- Medios técnicos de realización: cámara y accesorios, microfonía, equipo de iluminación.
- Grabación de sonido, sincrónico y recreado.
- Principales softwares de edición no lineal.
- Difusión de contenidos audiovisuales: redes sociales, salas comerciales, espacios de exhibición alternativos, festivales cinematográficos, en línea y presenciales, etc. Protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría.
- Técnicas y estrategias de evaluación de las producciones audiovisuales

#### **4. ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS, LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS SABERES BÁSICOS. NIVEL 1º DE BACHILLERATO DE ARTES.**

##### 4.1 VINCULACIÓN ENTRE ELLOS

**CULTURA AUDIOVISUAL-1ºBACHILLERATO MODALIDAD ARTES**

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES DE PERFILES DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
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	CCL1	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	<p>A. Hitos y contemporaneidad de la fotografía y el audiovisual. Formatos audiovisuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Creación y evolución de la fotografía y el lenguaje audiovisual.</li> <li>– Principales corrientes en fotografía y cine.</li> <li>– La diversidad en las manifestaciones fotográficas y audiovisuales contemporáneas y del pasado. Medios de comunicación convencionales e internet.</li> <li>– Principales formatos audiovisuales: corto, medio y largometraje de ficción, corto, medio y largometraje documental, serie, ensayo fílmico, formatos televisivos, videoclip, fashion film, spot, video educativo, video corporativo/institucional, formatos asociados a las redes sociales, etc. Aspectos formales más destacados</li> </ul>	Visualización y análisis de diferentes obras de imagen fija y en movimiento desde una perspectiva objetiva
	CCL2			
	CPSAA4			
	STEM2	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.		Elaboración de un cuaderno de imágenes donde se recojan todos los elementos formales de la imagen fija
	CD1			Búsqueda de imágenes y comparar su evolución a lo largo de la historia. Exposiciones orales y debates con el gran grupo. Observación directa en el aula
	CCEC1			
	CCEC2	1.3 Proponer interpretaciones personales del patrimonio fotográfico y audiovisual, argumentando desde un criterio estético propio		Análisis de imágenes fijas y en movimiento de manera subjetiva
CCEC3				
2. Elaborar producciones audiovisuales individuales o colectivas, 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 creativa abierta, amplia y diversa.	CCE4.2	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	<p>B. Elementos formales y capacidad expresiva de la imagen fotográfica y el lenguaje audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Plano (escala: valor expresivo) y toma, angulaciones y movimientos de cámara.</li> <li>– Exposición, enfoque, encuadre, profundidad de campo, campo y fuera de campo.</li> <li>– Conceptos básicos sobre iluminación.</li> <li>– Composición para imagen fija y en movimiento.</li> <li>– Simbología y psicología del color. Ejemplos de aplicación en grandes obras del cine y la fotografía.</li> <li>– Retoque digital.</li> <li>– Funciones de la imagen audiovisual.</li> </ul>	Realización de una fotonovela
	CPSAA1.1			
	CPSAA1.2			
	CC3	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 lo derechos de autor		Visualización de cortos. Debate en el aula analizando los diferentes aspectos
	CCEC3.1	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		Visionado y análisis del uso de la publicidad a lo largo de su historia. Los estereotipos
	CCEC3.2			Realización de una story board y posterior presentación para la posterior realización de un corto de manera colaborativa
CE3				

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES DE PERFILES DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
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 de forma colectiva y aprender a desenvolverse en circunstancias diversas.	STEMB	3.1 Confeccionar adecuadamente los equipos de trabajo para producciones audiovisuales colectivas, identificando las diferentes habilidades requeridas y repartiendo las tareas con criterio.	<p>C. Narrativa audiovisual</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El guión literario. Fases de elaboración. Escena y secuencia dramática. La escaleta.</li> <li>- El guión técnico y el storyboard.</li> <li>- La puesta en escena: localizaciones, decorados (volumétricos y virtuales), caracterización, interpretación, iluminación, movimiento.</li> <li>- La banda de sonido: perspectiva sonora y posibilidades expresivas.</li> <li>- El montaje y la postproducción. Evolución y gramática.</li> <li>- Los lenguajes de la televisión y la publicidad.</li> <li>- El lenguaje audiovisual de las redes sociales</li> </ul>	Presentación del storyboard individual. Análisis en grupo y lluvia de ideas
	CPSAA3.1	3.2 Planificar producciones audiovisuales determinando los medios y habilidades necesarios, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guión, planificación, interpretación, grabación, edición, ... etc.), justificando razonadamente su elección y considerando los posibles imprevistos y la manera de resolverlos.		Realización colaborativa de un proyecto para un cort.
	CE2			
	CD2			
	CD3	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.		
	CD5			
	CCEC4.1	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		
CCEC4.2			De manera periódica cada grupo hará una exposición con el resto del grupo presentando los posibles problemas que vayan surgiendo	

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES DE PERFILES DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
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 más oportunas.	CCL2	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.	D. La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Equipos humanos de trabajo en la producción audiovisual: dirección, producción, cámara/fotografía, sonido, arte, postproducción.</li> <li>- La distribución de tareas en la producción audiovisual: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.</li> <li>- Fases de trabajo: preproducción, rodaje y postproducción.</li> <li>- Estrategias de selección de técnicas, herramientas y convenciones audiovisuales.</li> <li>- Medios técnicos de realización: cámara y accesorios, microfonía, equipo de iluminación.</li> <li>- Grabación de sonido, sincrónico y recreado.</li> <li>- Principales softwares de edición no lineal.</li> <li>- Difusión de contenidos audiovisuales: redes sociales, salas comerciales, espacios de exhibición alternativos, festivales cinematográficos, en línea y presenciales, etc. Protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría.</li> <li>- Técnicas y estrategias de evaluación de las producciones audiovisuales.</li> </ul>	Realización de un corto de manera colaborativa justificando durante todo el proceso las elecciones tomadas durante la elaboración del mismo	
	CE3				
	CCE4.2				
		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.		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Principales softwares de edición no lineal.</li> <li>- Difusión de contenidos audiovisuales: redes sociales, salas comerciales, espacios de exhibición alternativos, festivales cinematográficos, en línea y presenciales, etc. Protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría.</li> <li>- Técnicas y estrategias de evaluación de las producciones audiovisuales.</li> </ul>	Difusión del corto realizado. <u>Presentación, visionado</u> y posterior "coloquio" en el entorno del centro educativo
	CD2				
	CD3				
	CD4				
	STEM3	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		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Principales softwares de edición no lineal.</li> <li>- Difusión de contenidos audiovisuales: redes sociales, salas comerciales, espacios de exhibición alternativos, festivales cinematográficos, en línea y presenciales, etc. Protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría.</li> <li>- Técnicas y estrategias de evaluación de las producciones audiovisuales.</li> </ul>	Visionado y análisis de los cortos de los distintos grupos. Observación directa en el aula
CCE5					
CPSAA5					

## 4.2 ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACION DE LOS SABERES BASICOS A TRAVES DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

SABERES BÁSICOS	UNIDADES DIDÁCTICAS	SECUENCIA CIÓN
<p>A. Hitos y contemporaneidad de la fotografía y el audiovisual. Formatos audiovisuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Creación y evolución de la fotografía y el lenguaje audiovisual.</li> <li>– Principales corrientes en fotografía y cine.</li> <li>– La diversidad en las manifestaciones fotográficas y audiovisuales contemporáneas y del pasado. Medios de comunicación convencionales e internet.</li> <li>– Principales formatos audiovisuales: corto, medio y largometraje de ficción, corto, medio y largometraje documental, serie, ensayo fílmico, formatos televisivos, videoclip, fashion film, spot, video educativo, video corporativo/institucional, formatos asociados a las redes sociales, etc. Aspectos formales más destacados</li> </ul>	UD 1 La comunicación nos rodea	Primer Trimestre
<p>B. Elementos formales y capacidad expresiva de la imagen fotográfica y el lenguaje audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Plano (escala: valor expresivo) y toma, angulaciones y movimientos de cámara.</li> <li>– Exposición, enfoque, encuadre, profundidad de campo, campo y fuera de campo.</li> <li>– Conceptos básicos sobre iluminación.</li> <li>– Composición para imagen fija y en movimiento.</li> <li>– Simbología y psicología del color. Ejemplos de aplicación en grandes obras del cine y la fotografía.</li> <li>– Retoque digital.</li> <li>– Funciones de la imagen audiovisual.</li> </ul>	UD 2 La imagen fija	Primer Trimestre
	UD 3 La imagen en movimiento	Segundo Trimestre
<p>C. Narrativa audiovisual</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El guión literario. Fases de elaboración. Escena y secuencia dramática. La escaleta.</li> <li>– El guión técnico y el storyboard.</li> <li>– La puesta en escena: localizaciones, decorados (volumétricos y virtuales), caracterización, interpretación, iluminación, movimiento.</li> <li>– La banda de sonido: perspectiva sonora y posibilidades expresivas.</li> <li>– El montaje y la postproducción. Evolución y gramática.</li> <li>– Los lenguajes de la televisión y la publicidad.</li> <li>– El lenguaje audiovisual de las redes sociales</li> </ul>	UD 4 El sonido y la música	Segundo Trimestre
	UD 5 La producción audiovisual	Tercer Trimestre
<p>D. La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Equipos humanos de trabajo en la producción audiovisual: dirección, producción, cámara/fotografía, sonido, arte, postproducción.</li> <li>– La distribución de tareas en la producción audiovisual: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.</li> <li>– Fases de trabajo: preproducción, rodaje y postproducción.</li> <li>– Estrategias de selección de técnicas, herramientas y convenciones audiovisuales.</li> <li>– Medios técnicos de realización: cámara y accesorios, microfonía, equipo de iluminación.</li> <li>– Grabación de sonido, sincrónico y recreado.</li> <li>– Principales softwares de edición no lineal.</li> <li>– Difusión de contenidos audiovisuales: redes sociales, salas comerciales, espacios de exhibición alternativos, festivales cinematográficos, en línea y presenciales, etc.</li> <li>Protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría.</li> <li>– Técnicas y estrategias de evaluación de las producciones audiovisuales</li> </ul>	UD 6 La cultura audiovisual	

## 5. EVALUACIÓN

La evaluación se realizará de forma **continua, formativa e integradora**. De la misma forma, debe determinar el **grado de comprensión** respecto a los saberes y las competencias específicas (evaluación **sumativa**)

- Se llevará a cabo una **evaluación inicial** al comienzo del curso
- La evaluación se llevará a cabo **durante todo el proceso de aprendizaje**, que

- tendrá carácter continuo. Es necesario detectar el momento en el que se produce un obstáculo, la causa que lo produce y los mecanismos correctores necesarios para superarlo
- La evaluación tiene carácter **formativo**, en la medida en que el profesor aporta la información necesaria para que el alumno sea capaz de detectar sus errores y pueda mejorar en su proceso de aprendizaje.
- Los profesores que imparten clase de las distintas materias a un grupo, compartirán el proceso de evaluación en las **sesiones de evaluación** que se llevarán a cabo a lo largo del curso de manera periódica y programada. En estas sesiones se evalúa el proceso de aprendizaje en base a la consecución de los objetivos de etapa y las competencias clave
- Por último, tiene lugar una **evaluación final**, de carácter sumativo, realizada antes de finalizar el curso académica para valorar la evolución, progreso y grado de adquisición de las competencias, objetivos y contenidos por parte del alumnado.
- Con objeto de hacer partícipes a los propios alumnos del proceso evaluador, también tiene lugar una **autoevaluación** y una **coevaluación**, que se integrarán en distintas actividades a lo largo de todo el curso

### 5.1. INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.

Los referentes de la evaluación son los **criterios de evaluación**, que estarán vinculados tanto a los saberes básicos como a las competencias específicas a través de los descriptores operativos. Esta información se obtiene de los instrumentos de evaluación que se van a emplear a lo largo de todo el curso; por tanto, dichos instrumentos permiten evaluarlos.

Los instrumentos utilizados en la evaluación son variados, accesibles, flexibles...y permiten una valoración objetiva del alumnado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRIT.EV. %	INST. EV. %	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
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	5	5	Visualización y análisis de diferentes obras de imagen fija y en movimiento desde una perspectiva objetiva
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.	10	7	Elaboración de un cuaderno de imágenes donde se recojan todos los elementos formales de la imagen fija
		3	Búsqueda de imágenes y comparar su evolución a lo largo de la historia. Exposiciones orales y debates con el gran grupo. Observación directa en el aula
1.3 Proponer interpretaciones personales del patrimonio fotográfico y audiovisual, argumentando desde un criterio estético propio	7	7	Análisis de imágenes fijas y en movimiento de manera subjetiva
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	10	10	Realización de una fotonovela
2.2 Evaluar el rigor ético y formal con el que se usan	6	6	Visualización de cortos. Debate en el aula

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 lo derechos de autor			analizando los diferentes aspectos
			Visionado y análisis del uso de la publicidad a lo largo de su historia. Los estereotipos
2.3Realizar 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	10	10	Realización de una story board y posterior presentación para la posterior realización de un corto de manera colaborativa

3.1Confeccionar adecuadamente los equipos de trabajo para producciones audiovisuales colectivas, identificando las diferentes habilidades requeridas y repartiendo las tareas con criterio.	10	10	Presentación del story board individual. Análisis en grupo y lluvia de ideas
3.2Planificar producciones audiovisuales determinando los medios y habilidades necesarios, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guión, planificación, interpretación, grabación, edición, ... etc.), justificando razonadamente su elección y considerando los posibles imprevistos y la manera de resolverlos.	10	10	Realización colaborativa de un proyecto para un corto
3.3Demostrar 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.	5	10	De manera periódica cada grupo hará una exposición con el resto del grupo presentando los posibles problemas que vayan surgiendo
3.4Realizar 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	5		

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRIT.EV. %	INST. EV. %	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
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.	8	8	Realización de un corto de manera colaborativa justificando durante todo el proceso las elecciones tomadas durante la elaboración del mismo
4.2Seleccionar 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.	7	7	Difusión del corto realizado. Presentación, visionado y posterior "coloquio" en el entorno del centro educativo

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	7	7	Visionado y análisis de los cortos de los distintos grupos. Observación directa en el aula
	100	100	

## 5.2 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Al finalizar cada evaluación, se obtendrá una calificación que resulta de la ponderación de los criterios de evaluación, expresada a través de los diferentes instrumentos de evaluación. Cada criterio puede ser valorado con más de un instrumento.

(Mirar la tabla que aparece arriba)

La calificación final del curso se puede obtener tanto de la media ponderada de los criterios de evaluación como de la media aritmética de las evaluaciones. De ambas maneras se obtiene el mismo resultado, haciendo más comprensible la obtención de esta calificación especialmente para las familias.

Los resultados de la evaluación se expresarán numéricamente de 0 a 10 puntos. Para aprobar, el alumno ha de obtener una calificación de 5 o superior.

Existe una evaluación extraordinaria, de forma que en la "3ª evaluación" se podrá aplicar el mismo criterio que en las dos evaluaciones anteriores.

## 5.3. CRITERIOS PARA LA RECUPERACIÓN.

### 5.3.1. Recuperación de alguna evaluación

- Si un alumno suspende una evaluación, al término de la misma el profesor entregará al alumno un Plan de Trabajo en el que se registran una serie de actividades que el alumno deberá realizar; dichas actividades se corresponden con los criterios de evaluación que no ha superado en la evaluación correspondiente, y que, por supuesto, se han trabajado en el aula. Asimismo, se indicará la fecha de entrega de las mismas. Por este procedimiento no se puede limitar la calificación de un alumno ya que la evaluación tiene carácter sumativo.
- Del mismo modo, si un alumno quiere obtener una calificación superior a la que tenía, podrá conseguirlo entregando los trabajos como le indique su profesor/a y en la fecha que le diga. Dichas actividades, igualmente se corresponden con los criterios de evaluación trabajados durante esa evaluación, aunque con un grado mayor de profundización y/o ampliación
- Si al finalizar el curso, un alumno no alcanza la calificación de 5, deberá presentarse a la evaluación extraordinaria; para ello, durante el período asignado desde la finalización de las clases hasta la fecha asignada para recuperar, el alumno asistirá a sus clases de manera regular según horario lectivo, y será el profesor quien le diga las actividades que tendrá que realizar para aprobar la materia y afianzar contenidos, y que se corresponderán con los criterios de evaluación no alcanzados y, por tanto, los saberes no adquiridos.

Todo ello quedará registrado en un Plan de Trabajo entregado tanto al alumno como a sus familias a través de la Plataforma Educamos CLM.

#### 5.3.2. Recuperación de alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores.

- En el caso En el caso de alumnos de 1º de Bachillerato, no se da el caso de alumnos con la materia de CAU pendiente de cursos anteriores.

#### 5.3.3. Alumnos repetidores

- Se elabora también, según contempla la ley vigente, un Plan de Trabajo para los alumnos repetidores.
- Queda a disposición del Departamento de Orientación en una carpeta creada a tal efecto en Teams.
- Duranteeste curso académico, se van a trabajar los mismos saberes básicos y se van a utilizar los mismos instrumentos que para el resto de los compañeros del grupo, haciendo especial hincapié en aquellos aspectos más relevantes de la Programación

# DIBUJO ARTÍSTICO.

## 1. INTRODUCCIÓN.

Al dibujar, la mirada se convierte en observación precisa y contemplación que abstrae y sintetiza la realidad a través de la expresión gráfica. El dibujo es, por tanto, 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 implica 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. Partiendo de la consideración del dibujo como un método de trabajo casi científico de exploración e indagación, no conviene olvidar los avances que se han conseguido a lo largo de la historia ni las soluciones que se han aportado a los problemas de formulación gráfica de un entorno tridimensional. El análisis de obras de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares ayuda a identificar los caminos que ya se han recorrido, de modo que el alumnado pueda servirse de ellos en su propia incursión en el dibujo.

El dibujo es un lenguaje universal que supone una actividad intelectual en tanto que 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 múltiples actividades creadoras y resulte imprescindible en el desarrollo de todas las demás artes, ya que es 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, el dibujo no solo es el origen de múltiples actividades artísticas o una herramienta de conocimiento, también es un instrumento de expresión y comunicación: al utilizarlo, se proyecta una visión del mundo en la que se combinan el estudio atento y analítico de la realidad y la reinención que de ella hace la imaginación. El dibujo, además de servir para realizar las primeras exteriorizaciones de pensamientos y emociones, es íntimo y directo, liberador en su inmediatez; en definitiva, supone un primer intento de apropiación del espacio. El trazo y el gesto revelan sin duda una necesidad creativa. Esta necesidad y la asimilación de la ubicación espacial han ido evolucionando a lo largo de la historia de la humanidad. El dibujo contiene la esencia del ser humano, es representativo de su autor o autora y, en consecuencia, tiene un valor autónomo como obra de arte.

Teniendo en cuenta todos estos aspectos, la materia de Dibujo Artístico presenta una serie de competencias específicas que buscan asegurar 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 y desarrollando en el alumnado la facultad de una observación activa. Asimismo, se busca promover una sensibilidad estética hacia las obras propias y las de los demás, descubriendo el dibujo como medio independiente de expresión personal.

Estas competencias específicas emanan de las competencias clave y los objetivos establecidos para la etapa de Bachillerato, en especial, de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden, entre otros, aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. Estas competencias están diseñadas para que varias de ellas puedan trabajarse simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado de la materia, por lo que el orden en el que están presentadas no es vinculante.

Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar su grado de consecución por parte del alumnado.

Los saberes básicos de la materia están organizados en ocho bloques que se distribuyen entre los dos cursos de la etapa. Cuatro de ellos se encuentran en los dos cursos: «Concepto e historia del dibujo», «La expresión gráfica y sus recursos elementales», «La luz, el claroscuro y el color», y «Proyectos gráficos colaborativos». Por otra parte, los aspectos relacionados con la percepción visual y los sistemas de ordenación del espacio, se engloban, en Dibujo Artístico I, dentro del bloque denominado «Percepción y ordenación del espacio»; y, en Dibujo Artístico II, dentro del bloque «Dibujo y espacio», en el que se recogen saberes relativos a la perspectiva, el encuadre o la relación de la naturaleza con la geometría. Completan los bloques anteriores, «Tecnologías y herramientas digitales», del primer curso, y «La figura humana», del segundo curso.

La adquisición de las competencias específicas de la materia requiere unas situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión gráfica, utilizando tanto materiales tradicionales y alternativos como medios y herramientas tecnológicos. En el desarrollo de estas situaciones, las competencias específicas no deben entenderse como independientes, sino que han de trabajarse en su conjunto, haciendo que intervengan aquellos desempeños más significativos en cada caso, lo que requerirá la activación, interrelacionada y progresivamente compleja, de los conocimientos, destrezas y actitudes propios de la materia. Estas situaciones han de proporcionar al alumnado un panorama amplio de aplicaciones formativas y profesionales en sus múltiples posibilidades. Además, para contribuir a una formación global del alumnado, se deben abordar, de manera transversal, la sostenibilidad, la seguridad de los proyectos, así como la prevención y la gestión responsable de los residuos, el estudio de la toxicidad y el impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.

Por último, cabe añadir que la enseñanza del dibujo artístico contribuye a la formación del alumnado en el desarrollo de la sensibilidad artística y el disfrute estético, la creatividad y la expresividad, sin olvidar el progreso en la capacidad de observación, el análisis y la reflexión sobre la realidad. Dibujar conjuga tanto la intuición como la idea y el conocimiento previos, fomentando una dinámica creativa de retroalimentación que estimula el pensamiento divergente y facilita la conexión de la imaginación con la realidad.

## **2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.**

**2.1.** 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 importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.

Las sociedades realizan representaciones del mundo por diversos medios expresivos, generando tanto una identidad y un proceso reflexivo propios como una pluralidad cultural y artística. En este sentido, 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, así como en distintos ámbitos disciplinares, ayuda al alumnado a comprenderlo 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, considerando la relevancia de la promoción y conservación del patrimonio.

El hecho de comparar y apreciar la pluralidad de usos del dibujo en diferentes ámbitos, de forma razonada y compartida y mediante producciones orales, escritas o multimodales debe promover en los alumnos y alumnas la curiosidad por conocer y explorar sus diferentes lenguajes y técnicas, favoreciendo un análisis crítico y un juicio propio sobre sus funciones e intencionalidades que les permitan valorar la diversidad de significados a los que da lugar, introduciendo el concepto de libertad de expresión.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.**

**2.2.** 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 de disfrute del arte.

Una recepción artística completa requiere posicionarse ante cualquier propuesta cultural, incluidas las contemporáneas, con actitud abierta y con el mayor conocimiento posible del lenguaje, las técnicas y los recursos que son necesarios en todo proceso creativo. Reconocer las dificultades que se plantean a lo largo de dicho proceso contribuye a su valoración. Además, el análisis crítico y reflexivo de la expresividad gráfica y la función significativa presentes en toda producción plástica ayuda al alumnado a utilizar correctamente la terminología específica. Entre los ejemplos considerados se debe incorporar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, con énfasis en el estudio de producciones realizadas por mujeres y por personas de grupos étnicos y poblacionales que sufren la discriminación racial, así como de su representación en el arte.

Es un objetivo ineludible de esta materia conjugar el análisis con el conocimiento, manteniendo una postura abierta y respetuosa ante las dificultades encontradas, favoreciendo de este modo la adquisición de una conciencia visual y, en paralelo, el desarrollo de un criterio estético informado ante cualquier manifestación cultural o artística, aumentando así las posibilidades de disfrute en la recepción artística.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.**

**2.3.** 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 y una indagación sobre el mundo, al mismo tiempo que una reflexión sobre la interpretación personal 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 de una visión subjetiva. Conocer estas cualidades hace que el alumnado pueda utilizarlo en la exteriorización de su pensamiento, favoreciendo así su desarrollo personal y 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 las representaciones de la imaginación.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.**

**2.4.** 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 diferentes artistas han introducido en sus obras, ya sea en cuanto a los materiales, técnicas y soportes disponibles en cada momento, o en cuanto a la representación de la tridimensionalidad y a la apropiación y ubicación en el espacio de la figura humana. A pesar de las grandes diferencias que pueden encontrarse en las distintas tendencias artísticas y épocas, se repite el hecho de que la percepción y la representación del espacio se han 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, 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. Descubrir y explorar diferentes formas de expresión gráfica, incluidas las que sitúan el cuerpo humano en su centro, favorece la autoexpresión y desarrolla la autoconfianza y la aceptación personal.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.**

**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 a 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 y disciplinas diferentes a las propias de la persona que crea. Puede establecer así conexiones entre distintos tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.) y explorar la presencia del dibujo como medio de expresión en cada uno de ellos. Al mismo tiempo, el alumnado se forja una cultura visual y descubre los avances en procedimientos o técnicas utilizados en cada medio creativo. Además, asimilando que las nuevas creaciones artísticas nunca rompen totalmente con los referentes previos, puede valorar la importancia de la práctica artística como medio para expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a lo largo de la historia, y apoyarse en ello para enriquecer sus propias producciones.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.**

**2.6.** 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, facilitan 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.

El dibujo es, al mismo tiempo, método de conocimiento y método de expresión. Al avanzar en su práctica, el trazo y el gesto se vuelven más personales, llegando a convertirse en huellas expresivas y comunicativas con las que se exteriorizan el mundo interior y la propia visión de la realidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.**

**2.7.** 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.

Para que el alumnado pueda experimentar con las técnicas del dibujo, tanto con las tradicionales como con las digitales, debe adquirir unos conocimientos básicos previos de un catálogo amplio de herramientas, medios y soportes. Una vez identificadas sus posibilidades de uso y de expresión, podrá 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. En este terreno,

también es importante que conozca el impacto ambiental de los materiales que emplea, tanto en lo relativo a su producción como a la gestión de los desechos que produce; todo ello con el fin de adoptar prácticas de trabajo sostenibles, seguras y responsables.

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 planteamientos de forma coherente con la intención original, pero sin cerrarse a posibles modificaciones que las enriquezcan durante el proceso creativo, el alumnado debe seleccionar y aplicar las técnicas más adecuadas, buscando además un uso creativo, responsable, seguro y sostenible de las mismas para conseguir resultados personales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.**

**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 consciente 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 encuadre y el encaje 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 los rodea, procesos que ponen en juego los conocimientos y destrezas adquiridos por el alumnado.

Además, en el proceso de dibujar intervienen la imaginación, recuerdos e imágenes mentales, y es por esto que, en las producciones gráficas, se transmiten tanto la visión e interpretación exterior del mundo como la interior, propiciándose una expresión personal y diferenciada del resto.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.**

**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, tales como el diseño, la arquitectura, la ciencia, la literatura o el arte. Diseñar creativamente un proyecto concreto, de forma colaborativa y con una finalidad definida, requiere establecer una planificación adecuada, una organización y un reparto de tareas coherente,

entendiendo que crear cualquier proyecto gráfico ajustado a un ámbito disciplinar concreto supone, además de un enriquecimiento, asumir riesgos y retos. El alumnado debe ser consciente de ello y tener presente en todo momento la intención última del proyecto que está creando. El trabajo colaborativo, además, le permite la asunción de distintos roles y responsabilidades, y contribuye a que aprenda a respetar las opiniones del resto. Por otra parte, en el desarrollo de los proyectos gráficos, habrá de hacer frente a las posibles dificultades y cambios exigidos por las circunstancias o por el propio diseño de la producción, aumentando su resiliencia y aprendiendo a adaptar la planificación inicial a los imprevistos que puedan surgir.

Finalmente, evaluar las diversas fases y el resultado del proyecto, descubriendo los posibles errores y aciertos, facilita procesos posteriores de creación y elaboración, permitiendo introducir alternativas y propuestas diversas, al tiempo que desarrolla en el alumnado una mayor seguridad en su capacidad de afrontar en el futuro proyectos más complejos en contextos académicos o profesionales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.**

## DIBUJO ARTÍSTICO I.

### 3. SABERES BÁSICOS.

A. Concepto e historia del dibujo.

- El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.
- El dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. Obras más representativas de diferentes artistas.
- 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.
- El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.
- La línea: trazo y grafismo. Las tramas y texturas.
- La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones.
- Niveles de iconicidad de la imagen.
- El boceto o esbozo. Introducción al encaje.
- Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.
- Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad.

C. Percepción y ordenación del espacio.

- Fundamentos de la percepción visual.
- Principios de la psicología de la Gestalt.
- Ilusiones ópticas.
- La composición como método. El equilibrio compositivo. Direcciones visuales. 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.
- Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color.

- Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.
- E. Tecnologías y herramientas digitales.
- Dibujo vectorial.
  - Herramientas de edición de imágenes para la expresión artística.
  - Programas de pintura y dibujo digital.
- F. Proyectos gráficos colaborativos.
- La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto.
  - Fases de los proyectos gráficos.
  - 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.

#### **4. ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS, LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS SABERES BÁSICOS.**

##### **4.1. VINCULACIÓN ENTRE ELLOS.**

**DIBUJO ARTÍSTICO I - 1º BACHILLERATO MODALIDAD ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO**

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES DE PERFILES DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
1. Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.	CCL1	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.	A. Concepto e historia del dibujo. - El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación. - El dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. Obras más representativas de diferentes artistas. - El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura.	Búsqueda de artistas de diferentes épocas, y posterior análisis del uso que hacen del dibujo en sus obras.	
	CC1			1.2. Explicar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.	Búsqueda de las posibles funciones del dibujo en producciones de artistas de los distintos ámbitos.
	CC3			1.3. Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.	Exposición oral y observación directa del respeto entre distintas opiniones.
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 de disfrute del arte.	CCEC1	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.		Justificación de las elecciones que se han llevado a cabo, y observación del uso que hace del vocabulario específico de la materia.	
	CCEC2				2.2. Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas.

3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.	CPSAA1.1	3.1 Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica.	B. La expresión gráfica y sus recursos elementales. - Terminología y materiales del dibujo. - El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas. - La línea: trazo y grafismo. Las tramas y texturas. - La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones. - El boceto o esbozo. Introducción al encaje.	Actividad para trabajar los elementos expresivos.
	CPSAA1.2			Búsqueda de la obra de artistas de cualquier época, que hacen uso de cualquier elemento expresivo para crear sus producciones.
	CC1			
	CC2			
	CCEC3.1			
		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.		Bocetos llevados a cabo de objetos del natural para aplicar conceptos sobre el encaje.
4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.	CPSAA5	4.1 Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal.	B. La expresión gráfica y sus recursos elementales. - Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.	Autorretrato experimental haciendo uso del <i>collage</i> .
	CC1			
	CC3			
	CCEC1			
	CCEC3.1			
	CCEC3.2	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.		Empleo del cuerpo como soporte de trabajo.  Dibujos del natural para trabajar los indicadores de profundidad.
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 a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.	CC1	5.1 Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen.		Bodegón del natural para realizar una grisalla.
	CC3			
	CCEC1			
	CCEC2			
	CCEC3.1	5.2 Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.		Dibujo con una técnica seca tipo sanguina.  Dibujos para hacer uso de una técnica húmeda, tipo acuarelas.

6. Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.	CPSAA1.1	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.	C. Percepción y ordenación del espacio. - Fundamentos de la percepción visual. - Principios de la psicología de la Gestalt. - Ilusiones ópticas. - La composición como método. El equilibrio compositivo. Direcciones visuales. Aplicaciones. - Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.	Diseño y realización de una ilusión óptica.
	CPSAA5			
	CCEC3.2			
	CCEC4.1	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.		Apuntes del natural.
CCEC4.2	Experimentación de composiciones con distintos materiales y soportes.			
7. 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.	STEM1	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.	B. La expresión gráfica y sus recursos elementales. - Niveles de iconicidad de la imagen. - Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad. D. La luz, el claroscuro y el color. - La luz y el volumen. - Tipos de luz y de iluminación. - Valoración tonal y claroscuro. - Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color. - Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo. E. Tecnologías y herramientas digitales. - Dibujo vectorial. - Herramientas de edición de imágenes para la expresión artística. - Programas de pintura y dibujo digital.	Elección de una obra, análisis de su nivel de iconicidad, y representación de la misma, disminuyendo su grado de iconicidad.
	CD2			
	CPSAA5			
	CC1			
	CC4	7.2 Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del <b>claroscuro y del color</b> en una interpretación gráfica personal de la realidad.		Ejercicios de empleo de la macha para crear el claroscuro.
	CE1			Bodegón de elementos del natural con aplicación del claroscuro.
	CCEC4.1			Manipulación digital de una imagen.
CCEC4.2	7.3 Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.	Diseño y realización de la portada de la agenda escolar.		

8. Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.	CPSAA1.1 CPSAA5 CC1 CCEC4.1 CCEC4.2	8.1 Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo.	C. Percepción y ordenación del espacio. - Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva.	Apuntes del natural para trabajar la retentiva, observación y análisis.  Dibujo de un espacio haciendo uso de la perspectiva y su método de trabajo.
		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.		
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.	STEM2 STEM3 CPSAA3.1 CPSAA4 CE1	9.1 Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.	F. Proyectos gráficos colaborativos. - La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto. - Fases de los proyectos gráficos.	Planificación de un proyecto y pasos a seguir.
	CE3	9.2 Realizar proyectos gráficos colaborativos enmarcados en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos.	- 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.	Realización del proyecto.
	CCEC4.1	9.3 Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final.		Análisis de dificultades, búsqueda de soluciones y grado de creatividad en las mismas.
	CCEC4.2	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, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.		Exposición oral.

4.2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS A TRAVÉS DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

SABERES BÁSICOS	UNIDADES DIDÁCTICAS	SECUENCIACIÓN
<p>A. Concepto e historia del dibujo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.</li> <li>- El dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. Obras más representativas de diferentes artistas.</li> <li>- El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura.</li> </ul>	1. Concepto e Historia del Dibujo.	Primer trimestre.
<p>B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Terminología y materiales del dibujo.</li> <li>- El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.</li> <li>- La línea: trazo y grafismo. Las tramas y texturas.</li> <li>- La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones.</li> <li>- Niveles de iconicidad de la imagen.</li> <li>- El boceto o esbozo. Introducción al encaje.</li> </ul>	2. El lenguaje visual. El dibujo como lenguaje visual. Elementos expresivos.	Primer trimestre.
	3. El encaje.	Primer trimestre.
<p>C. Percepción y ordenación del espacio.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fundamentos de la percepción visual.</li> <li>- Principios de la Gestalt.</li> <li>- Ilusiones ópticas.</li> <li>- La composición como método. El equilibrio compositivo. Direcciones visuales. Aplicaciones.</li> <li>- Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.</li> <li>- Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva.</li> </ul>	4. Ordenación del espacio. Percepción visual.	Primer trimestre.
	5. La composición.	Primer trimestre.
	6. Perspectiva cónica.	Segundo trimestre.

D. La luz, el claroscuro y el color. - La luz y el volumen. - Tipos de luz y de iluminación. - Valoración tonal y claroscuro. - Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color. - Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.	7. La luz. El claroscuro.	Segundo trimestre.
	8. El color.	Segundo trimestre.
B. La expresión gráfica y sus recursos elementales. - Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas. - Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad.	9. Técnicas secas.	Segundo – tercer trimestre.
	10. Técnicas húmedas.	Tercer trimestre.
E. Tecnologías y herramientas digitales. - Dibujo vectorial. - Herramientas de edición de imágenes para la expresión artística. - Programas de pintura y dibujo digital.	11. Posibilidades de la imagen. Manipulación de imágenes con programas informáticos: Gimp/Photoshop.	Tercer trimestre.
F. Proyectos gráficos colaborativos. - La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto. - Fases de los proyectos gráficos. - 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.	12. El proyecto. El trabajo en equipo.	Tercer trimestre.

## 5. EVALUACIÓN.

La evaluación se realizará de forma **continua, formativa e integradora**. De la misma forma, debe determinar el **grado de comprensión** respecto a los saberes y las competencias específicas (evaluación **sumativa**).

- Se llevará a cabo una **evaluación inicial** al comienzo del curso.
- La evaluación se llevará a cabo **durante todo el proceso de aprendizaje**, que tendrá carácter continuo.

Es necesario detectar el momento en el que se produce un obstáculo, la causa que lo produce y los mecanismos correctores necesarios para superarlos.

- La evaluación tiene carácter **formativo**, en la medida en que el profesor aporta la información necesaria para que el alumno sea capaz de detectar sus errores y pueda mejorar en su proceso de aprendizaje.
- Los profesores que imparten clase de las distintas materias a un grupo, compartirán el proceso de evaluación en las **sesiones de evaluación** que se llevarán a cabo a lo largo del curso de manera periódica y programada. En estas sesiones se evalúa el proceso de aprendizaje en base a la consecución de los objetivos de etapa y las competencias clave.
- Por último, tiene lugar una **evaluación final**, de carácter sumativo, realizada antes de finalizar el curso académica para valorar la evolución, progreso y grado de adquisición de las competencias, objetivos y contenidos por parte del alumnado.
- Con objeto de hacer partícipes a los propios alumnos del proceso evaluador, también tiene lugar una **autoevaluación** y una **coevaluación**, que se integrarán en distintas actividades a lo largo de todo el curso.

### 5.1. INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.

Los referentes de la evaluación son los **criterios de evaluación**, que estarán vinculados tanto a los saberes básicos como a las competencias específicas a través de los descriptores operativos. Esta información se obtiene de los instrumentos de evaluación que se van a emplear a lo largo de todo el curso; por tanto, dichos instrumentos permiten evaluarlos.

Los instrumentos utilizados en la evaluación son variados, accesibles, flexibles...y permiten una valoración objetiva del alumnado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRIT. EV. %	INST. EV. %	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
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.	2	2	Búsqueda de artistas de diferentes épocas, y posterior análisis del uso que hacen del dibujo en sus obras.
1.2. Explicar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.	3	3	Búsqueda de las posibles funciones del dibujo en producciones de artistas de los distintos ámbitos.
1.3. Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.	1	1	Exposición oral y observación directa del respeto entre distintas opiniones.
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	Justificación de las elecciones que se han llevado a cabo, y observación del uso que hace del vocabulario específico de la materia.
2.2. Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas.	2	2	Exposición oral.

3.1 Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica.	8	6	Actividad para trabajar los elementos expresivos.
		2	Búsqueda de la obra de artistas de cualquier época, que hacen uso de cualquier elemento expresivo para crear sus producciones.
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.	4	4	Bocetos llevados a cabo de objetos del natural para aplicar conceptos sobre el encaje.
4.1 Apartar una huella y un gorta propio a la realización de dibujar, combinando el uso tradicional de material, técnica y soporte con la manipulación personal.	6	6	Autoretreta experimental haciendo uso del collage.
4.2 Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica.	5	4	Empelo del cuerpo como soporte de trabajo.
		1	Dibujar del natural para trabajar las indicaciones de profundidad.
5.1 Identificar las referencias artísticas de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen.	5	5	Bodegón del natural para realizar una grilla.
5.2 Explorar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de composiciones gráficas y dibujar propio, incorporando, de forma quiada, procedimientos o técnicas utilizadas en referencias artísticas de interés para el alumnado.	9	4	Dibuja con una técnica o técnica mixta.
		5	Dibujar para hacer uso de una técnica húmeda, tipo acuarela.
6.1 Emplear con intención comunicativa o expresiva 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.	5	5	Diseño y realización de una ilusión óptica.
6.2 Explorar a través del trazo y el gorta del dibujo una visión propia de la realidad del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.	4	2	Apuntar del natural.
		2	Experimentación de composiciones con distintos materiales y soportes.
7.1 Preparar distintos valores gráficos 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.	3	3	Elección de una obra, análisis de su nivel de iconicidad, y representación de la misma, disminuyendo su grado de iconicidad.
7.2 Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.	8	4	Ejercicios de empleo de la macha para crear el claroscuro.
		4	Bodegón de elementos del natural con aplicación del claroscuro.
7.3 Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnología digital en referencias artísticas contemporáneas, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.	10	5	Manipulación digital de una imagen.
		5	Diseño y realización de la portada de la agenda escolar.

8.1 Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo.	3	3	Apuntar del natural para trabajar la retentiva, observación y análisis.
8.2 Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes valúmenes como el espacio que completa el conjunto.	6	6	Dibuja de un espacio haciendo uso de la perspectiva y su método de trabajo.
9.1 Planificar y proyectar gráficamente colaborativamente, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.	3	3	Planificación de un proyecto y parámetros requeridos.
9.2 Realizar y proyectar gráficamente colaborativamente en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos.	6	6	Realización del proyecto.
9.3 Analizar las dificultades que surgen en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora de resultados finales.	3	3	Análisis de dificultades, búsqueda de soluciones y grado de creatividad en las mismas.
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, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.	2	2	Exposición oral.
	<b>100</b>	<b>100</b>	

## 5.2. CRITERIOS DE CALIFICACION.

Al finalizar cada evaluación, se obtendrá una calificación que resulta de la ponderación de los criterios de evaluación, expresada a través de los diferentes instrumentos de evaluación. Cada criterio puede ser valorado con más de un instrumento.

(Mirar la tabla que aparece arriba)

La calificación final del curso se puede obtener tanto de la media ponderada de los criterios de evaluación como de la media aritmética de las evaluaciones. De ambas maneras se obtiene el mismo resultado, haciendo más comprensible la obtención de esta calificación especialmente para las familias.

Los resultados de la evaluación se expresarán numéricamente de 0 a 10 puntos. Para aprobar, el alumno ha de obtener una calificación de 5 o superior.

Existe una evaluación extraordinaria, de forma que en la "3ª evaluación" se podrá aplicar el mismo criterio que en las dos evaluaciones anteriores.

## 5.3. CRITERIOS PARA LA RECUPERACIÓN.

### 5.3.1. Recuperación de alguna evaluación.

- Si un alumno suspende una evaluación, al término de la misma el profesor entregará al alumno un Plan de Trabajo en el que se registran una serie de actividades que el alumno deberá realizar; dichas actividades se corresponden con los criterios de evaluación que no ha superado en la evaluación correspondiente, y que, por supuesto, se han trabajado en el aula. Asimismo, se indicará la fecha de entrega de las mismas. Por este procedimiento no se puede limitar la calificación de un alumno ya que la evaluación tiene carácter sumativo.
- Del mismo modo, si un alumno quiere obtener una calificación superior a la que tenía, podrá conseguirlo entregando los trabajos como le indique su profesor/a y en la fecha que le diga. Dichas actividades, igualmente se corresponden con los criterios de evaluación trabajados durante esa evaluación, aunque con un grado mayor de profundización y/o ampliación.
- Si al finalizar el curso, un alumno no alcanza la calificación de 5, deberá presentarse a la evaluación extraordinaria; para ello, durante el período asignado desde la finalización de las clases hasta la fecha asignada para recuperar, el alumno asistirá a sus clases de manera regular según horario lectivo, y será el profesor quien le diga las actividades que tendrá que realizar para aprobar la materia y afianzar contenidos, y que se corresponderán con los criterios de evaluación no alcanzados y, por tanto, los saberes no adquiridos. Todo ello quedará registrado en un Plan de Trabajo entregado tanto al alumno como a sus familias a través de la Plataforma Educamos CLM.

#### 5.3.2. Recuperación de alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores.

- En el caso de alumnos de 1º de Bachillerato, no se da el caso de alumnos con la materia de DA I pendiente de cursos anteriores.

#### 5.3.3. Alumnos repetidores.

- Se elabora también, según contempla la ley vigente, un Plan de Trabajo para los alumnos repetidores.
- Queda a disposición del Departamento de Orientación en una carpeta creada a tal efecto en Teams.
- Durante este curso académico, se van a trabajar los mismos saberes básicos y se van a utilizar los mismos instrumentos que para el resto de los compañeros del grupo, haciendo especial hincapié en aquellos aspectos más relevantes de la Programación.

# DIBUJO TÉCNICO.

## 1. INTRODUCCIÓN.

El dibujo técnico constituye un medio de expresión y comunicación esencial para cualquier proyecto de diseño, arquitectura e ingeniería, siendo un aspecto imprescindible del desarrollo tecnológico. Dota al alumnado de un instrumento eficiente para comunicarse de manera gráfica y objetiva para expresar y difundir ideas o proyectos de acuerdo a convenciones que garantizan su interpretación fiable y precisa.

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

Para contribuir a lo citado anteriormente, esta materia desarrolla un conjunto de competencias específicas diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería; resolver problemas gráfico-matemáticos; desarrollar la visión espacial para recrear la realidad tridimensional; formalizar diseños y presentar proyectos técnicos colaborativos siguiendo la normativa a aplicar e investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador.

El desarrollo de un razonamiento espacial adecuado a la hora de interpretar las construcciones en distintos sistemas de representación supone cierta complejidad para el alumnado. En este sentido, los programas y aplicaciones CAD ofrecen grandes posibilidades, desde una mayor precisión y rapidez, hasta la mejora de la creatividad y la visión espacial mediante modelos 3D. Por otro lado, estas herramientas ayudan a diversificar las técnicas a emplear y agilizar el ritmo de las actividades complementando los trazados en soportes tradicionales y con instrumentos habituales, por los generados con estas aplicaciones, lo que facilitará las interacciones y permitirá la realización de construcciones de mayor complejidad y, en definitiva, una representación más precisa de los cuerpos geométricos y sus propiedades en el espacio.

Los criterios de evaluación son el elemento curricular que evalúa el nivel de consecución de las competencias específicas y se formulan con una evidente orientación competencial mediante la movilización de saberes básicos y la valoración

de destrezas y actitudes como la autonomía y el autoaprendizaje, el rigor en los razonamientos, la claridad y la precisión en los trazados.

A lo largo de los dos cursos de Bachillerato los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, iniciándose el alumnado, en el primer curso, en el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas o que son soporte de otros posteriores, para gradualmente en el segundo curso, ir adquiriendo un conocimiento más amplio sobre esta disciplina.

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

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

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

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

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

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

## **2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.**

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: CCL1, CCL2, STEM1, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2.**

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, y CCEC2.**

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

Los sistemas de representación derivados de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos, ya que cualquier proceso proyectual requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.**

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

El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del proceso constructivo, posibilitando desde una primera expresión de

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: CCL2, STEM1, STEM3, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.**

**2.5.** 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 desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CE3, CCEC4.**

## **DIBUJO TÉCNICO I.**

### **3. SABERES BÁSICOS.**

#### **A. Fundamentos geométricos.**

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

#### **B. Geometría proyectiva.**

- Fundamentos de la geometría proyectiva.

- Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias.
  - Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.
  - Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.
  - Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
  - Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.
- C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.
- Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
  - Formatos. Doblado de planos.
  - Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
  - Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.
- D. Sistemas CAD.
- Aplicaciones vectoriales 2D-3D.
  - Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.
  - Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.
  - Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

#### **4. ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS, LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS SABERES BÁSICOS.**

##### 4.1. VINCULACIÓN ENTRE ELLOS.

## DIBUJO TÉCNICO I - 1º BACHILLERATO MODALIDAD CIENCIAS Y TECNOLOGÍA

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES DE PERFILES DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
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.	CCL1	1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	<p>A. Fundamentos geométricos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.</li> <li>- Orígenes de la geometría. Tales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.</li> <li>- Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.</li> <li>- Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza.</li> <li>- Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.</li> <li>- Tangencias básicas. Curvas técnicas.</li> <li>- Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</li> </ul>	Búsqueda de un elemento arquitectónico o de ingeniería, y análisis de su relación con las matemáticas.
	CCL2			
	STEM1			
	STEM4			
	CD1			
	CPSAA4			
	CC1			
	CCEC1			
CCEC2				
2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	CCL2	2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	<p>- Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.</p> <p>- Tangencias básicas. Curvas técnicas.</p> <p>- Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</p>	Ejercicios de resolución de trazados fundamentales de Geometría Plana.
	STEM1	2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.		Prueba objetiva.
	STEM2			Ejercicios de resolución de transformaciones geométricas básicas.
	STEM4	2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.		Prueba objetiva.
	CPSAA1.1			Diseño y construcción de una rosa de los vientos.
	CPSAA5			Ejercicios de resolución de tangencias en piezas industriales.
	CCEC2			

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.	STEM1	3.1. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	B. Geometría proyectiva. - Fundamentos de la geometría proyectiva. - Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias. - Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias. - Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. - Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos. - Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.	Ejercicios de resolución de problemas.
	STEM2			Prueba objetiva.
	STEM3			Ejercicios de resolución de problemas.
	STEM4	3.2 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.		Prueba objetiva.
	CPSAA1.1	3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.		Ejercicios de resolución de problemas.
	CPSAA5			Ejercicios de resolución de problemas.
	CE2	3.4 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.		Ejercicios de resolución de problemas.
CE3	3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	Observación directa del método de trabajo, uso de los materiales, claridad, precisión y líneas / tipos de trazados.		
4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	CCL2	4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.	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 de figuras dándose la reciprocidad entre los sistemas de representación.
	STEM1			
	STEM3			
	STEM4	4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.		Ejercicios de aplicación directa de croquis y bocetos.
	CD2			
	CPSAA1.1			
	CPSAA3.2			
CPSAA5				
CE3				

4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	CCL2	4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.	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 de figuras dándose la reciprocidad entre los sistemas de representación.
	STEM1			
	STEM3			
	STEM4			
	CD2	4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.		Ejercicios de aplicación directa de croquis y bocetos.
	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 desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.	STEM2	5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	D. Sistemas CAD. - Aplicaciones vectoriales 2D-3D. - Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. - Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. - Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.	Dibujar figuras con AutoCAD/LibreCAD.
	STEM3			
	STEM4			
	CD1			
	CD2	5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.		Dibujar figuras con SketchUp para su representación en tres dimensiones.
	CD3			
	CPSAA1			
	CE3			
CCEC4				

#### 4.2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS A TRAVÉS DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

SABERES BÁSICOS	UNIDADES DIDÁCTICAS	SECUENCIACIÓN
<p>B. Geometría proyectiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fundamentos de la geometría proyectiva.</li> <li>- Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias.</li> <li>- Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.</li> <li>- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.</li> <li>- Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.</li> <li>- Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.</li> </ul>	1. Geometría proyectiva. Sistemas de representación.	Primer trimestre.
	2. Alfabeto del punto, posiciones de la recta y del plano. Determinación del plano.	Primer trimestre.
	3. Intersecciones. Paralelismo, perpendicularidad y distancias.	Primer trimestre.
	4. Sistema axonométrico. Fundamentos. Tipos. Perspectiva isométrica.	Segundo trimestre.
	5. Perspectiva caballera.	Segundo trimestre.
	6. Sistema cónico. Fundamentos. Perspectiva cónica. Tipos.	Segundo trimestre.
<p>C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.</li> <li>- Formatos. Doblado de planos.</li> <li>- Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.</li> <li>- Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.</li> </ul>	7. Normalización. Elección de vistas. Acotación.	Segundo trimestre.
	8. Escalas.	Segundo trimestre.
<p>A. Fundamentos geométricos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.</li> <li>- Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares</li> </ul>	9. Geometría Plana. Trazados fundamentales. Transformaciones geométricas.	Tercer trimestre.

geométricos a las construcciones fundamentales. - Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza. - Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción. - Tangencias básicas. Curvas técnicas. - Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	10. Polígonos.	Tercer trimestre.
	11. Tangencias.	Tercer trimestre.
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.	12. AutoCAD.	Tercer trimestre.
	13. SketchUp.	Tercer trimestre.

## 5. EVALUACIÓN.

La evaluación se realizará de forma **continua, formativa e integradora**. De la misma forma, debe determinar el **grado de comprensión** respecto a los saberes y las competencias específicas (evaluación **sumativa**).

- Se llevará a cabo una **evaluación inicial** al comienzo del curso.
- La evaluación se llevará a cabo **durante todo el proceso de aprendizaje**, que tendrá carácter continuo.  
Es necesario detectar el momento en el que se produce un obstáculo, la causa que lo produce y los mecanismos correctores necesarios para superarlos.
- La evaluación tiene carácter **formativo**, en la medida en que el profesor aporta la información necesaria para que el alumno sea capaz de detectar sus errores y pueda mejorar en su proceso de aprendizaje.
- Los profesores que imparten clase de las distintas materias a un grupo, compartirán el proceso de evaluación en las **sesiones de evaluación** que se llevarán a cabo a lo largo del curso de manera periódica y programada. En estas sesiones se evalúa el proceso de aprendizaje en base a la consecución de los objetivos de etapa y las competencias clave.
- Por último, tiene lugar una **evaluación final**, de carácter sumativo, realizada antes de finalizar el curso académica para valorar la evolución, progreso y grado de adquisición de las competencias, objetivos y contenidos por parte del alumnado.
- Con objeto de hacer partícipes a los propios alumnos del proceso evaluador, también tiene lugar una **autoevaluación** y una **coevaluación**, que se integrarán en distintas actividades a lo largo de todo el curso.

## 5.1. INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.

Los referentes de la evaluación son los **critérios de evaluación**, que estarán vinculados tanto a los saberes básicos como a las competencias específicas a través de los descriptores operativos. Esta información se obtiene de los instrumentos de evaluación que se van a emplear a lo largo de todo el curso; por tanto, dichos instrumentos permiten evaluarlos.

Los instrumentos utilizados en la evaluación son variados, accesibles, flexibles...y permiten una valoración objetiva del alumnado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRIT. EV. X	INST. EV. X	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	2	2	Ejercicios de resolución de un elemento arquitectónico de ingeniería, y análisis de su relación con las matemáticas.
2.1. Resolver gráficamente y calcular matemáticas y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	10	2	Ejercicios de resolución de trazar fundamental de Geometría Plana.
		5	Prueba objetiva.
		3	Ejercicios de resolución de transformaciones geométricas básicas.
2.2. Trazar gráficamente construcciones planas basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	10	7	Prueba objetiva.
		3	Diseño y construcción de una casa de las ventanas.
2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	3	3	Ejercicios de resolución de tangencias en piezas industriales.
3.1. Representar en sistema diédrico elemental básicas en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	15	5	Ejercicios de resolución de problemas.
		10	Prueba objetiva.
3.2. Definir elemental y figurar plano en sistema axonométrico valorando su importancia como método de representación espacial.	10	3	Ejercicios de resolución de problemas.
		7	Prueba objetiva.
3.3. Representar e interpretar elemental básicas en el sistema de planos acotados haciendo una de sus fundamentos.	10	3	Ejercicios de resolución de problemas.
		7	Prueba objetiva.
3.4. Dibujar elemental en el espacio empleando la perspectiva cónica.	10	10	Ejercicios de resolución de problemas.
3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	5	5	Observación directa del método de trabajo, uso de los materiales, claridad, precisión y línea / tipo de trazar.

4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.	10	3	Representación de figuras dándose la reciprocidad entre los sistemas de representación.
		7	Prueba objetiva.
4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.	5	2	Ejercicios de aplicación directa de croquis.
		3	Ejercicios de aplicación directa de bocetos.
5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	5	5	Dibujar figuras con AutoCAD/LibreCAD.
5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	5	5	Dibujar figuras con SketchUp para su representación en tres dimensiones.
	<b>100</b>	<b>100</b>	

## 5.2. CRITERIOS DE CALIFICACION.

Al finalizar cada evaluación, se obtendrá una calificación que resulta de la ponderación de los criterios de evaluación, expresada a través de los diferentes instrumentos de evaluación. Cada criterio puede ser valorado con más de un instrumento.

(Mirar la tabla que aparece arriba)

La calificación final del curso se puede obtener tanto de la media ponderada de los criterios de evaluación como de la media aritmética de las evaluaciones. De ambas maneras se obtiene el mismo resultado, haciendo más comprensible la obtención de esta calificación especialmente para las familias.

Los resultados de la evaluación se expresarán numéricamente de 0 a 10 puntos. Para aprobar, el alumno ha de obtener una calificación de 5 o superior.

Existe una evaluación extraordinaria, de forma que en la "3ª evaluación" se podrá aplicar el mismo criterio que en las dos evaluaciones anteriores.

## 5.3. CRITERIOS PARA LA RECUPERACIÓN.

### 5.3.1. Recuperación de alguna evaluación.

- Si un alumno suspende una evaluación, al término de la misma el profesor entregará al alumno un Plan de Trabajo en el que se registran una serie de actividades que el alumno deberá realizar; dichas actividades se corresponden con los criterios de evaluación que no ha superado en la evaluación correspondiente, y que, por supuesto, se han trabajado en el aula. Asimismo, se indicará la fecha de entrega de las mismas. Así mismo, se realizará una prueba objetiva para comprobar que el alumno ha logrado alcanzar los criterios marcados. La calificación se obtendrá al calcular la media de dichas notas, teniendo en cuenta la ponderación de dichos criterios e instrumentos de

evaluación. Por este procedimiento no se puede limitar la calificación de un alumno ya que la evaluación tiene carácter sumativo.

- Del mismo modo, si un alumno quiere obtener una calificación superior a la que tenía, podrá conseguirlo realizando una prueba objetiva que verse sobre los saberes más relevantes de la evaluación.
- Si al finalizar el curso, un alumno no alcanza la calificación de 5, deberá presentarse a la evaluación extraordinaria; para ello, durante el período asignado desde la finalización de las clases hasta la fecha asignada para recuperar, el alumno asistirá a sus clases de manera regular según horario lectivo, y será el profesor quien le diga las actividades que tendrá que realizar para aprobar la materia y afianzar contenidos, y que se corresponderán con los criterios de evaluación no alcanzados y, por tanto, los saberes no adquiridos. De la misma forma, también realizará una prueba objetiva. Todo ello quedará registrado en un Plan de Trabajo entregado tanto al alumno como a sus familias a través de la Plataforma Educamos CLM.

### 5.3.2. Recuperación de alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores.

- En el caso de alumnos de 1º de Bachillerato, no se da el caso de alumnos con la materia de DT I pendiente de cursos anteriores.

### 5.3.3. Alumnos repetidores.

- Se elabora también, según contempla la ley vigente, un Plan de Trabajo para los alumnos repetidores.
- Queda a disposición del Departamento de Orientación en una carpeta creada a tal efecto en Teams.
- Durante este curso académico, se van a trabajar los mismos saberes básicos y se van a utilizar los mismos instrumentos que para el resto de los compañeros del grupo, haciendo especial hincapié en aquellos aspectos más relevantes de la Programación.

# DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y AL DISEÑO.

## 1. INTRODUCCIÓN.

El dibujo técnico y el dibujo artístico son dos disciplinas complementarias, existiendo una poderosa relación entre el arte y la geometría o 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. Se vincula además con muchas de las competencias clave y los objetivos de etapa, en tanto que desarrolla la creatividad y enriquece las posibilidades de expresión del alumnado, consolida hábitos de disciplina y responsabilidad en el trabajo individual y en grupo, 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. Se abordan también, de forma transversal, desafíos del siglo XXI, especialmente y de manera muy directa el consumo responsable, la valoración de la diversidad personal y cultural, el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, el aprovechamiento crítico ético y responsable de la cultura digital, y la confianza en el conocimiento como motor de desarrollo.

La materia de Dibujo Técnico aplicado a Artes Plásticas y al Diseño tiene un marcado carácter multidisciplinar y funcional, favorecedor 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 interdisciplinarios, contribuyendo al desarrollo de las competencias clave en su conjunto y a la adquisición de los objetivos de etapa. En este sentido, la incorporación de manera transversal de diferentes herramientas y programas de diseño y dibujo en 2D y 3D, contribuyen a que el alumnado integre este lenguaje, y les dota de competencias digitales indispensables para su futuro profesional. Además, fomenta la participación activa del alumnado en igualdad, adoptando un enfoque inclusivo, no sexista y haciendo especial hincapié en la superación de cualquier estereotipo que suponga una discriminación.

Las enseñanzas artísticas tienen entre sus objetivos proporcionar al alumnado las destrezas necesarias para representar y crear objetos y espacios, comunicar ideas y sentimientos y desarrollar proyectos. Entre estas enseñanzas se encuentra la materia de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y el Diseño, que 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 el 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 más efectiva, favoreciendo además el desarrollo del pensamiento divergente, la observación, la transferencia a otras situaciones, así como la comprensión de su entorno.

La finalidad de los criterios de evaluación es determinar el grado de consecución de las competencias específicas de la materia, comprobar en qué medida se interiorizan

los saberes, cómo se aplican estos y determinar si el alumnado adopta actitudes o valores importantes para su desarrollo personal y académico. En su formulación, por tanto, se encuentran claras referencias al saber ver, al saber hacer y al saber ser.

A lo largo de los dos cursos de Bachillerato los conjuntos de saberes adquieren un grado de dificultad y de profundización progresiva. 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; en todos los casos se proponen aplicaciones prácticas de estos saberes en diferentes ámbitos del arte y del diseño. Durante el segundo curso y sobre la base de los saberes 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 saberes básicos 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, y aborda el estudio de las principales construcciones y transformaciones geométricas para aplicarlas al diseño gráfico, de patrones y mosaicos.

En el bloque “Sistemas de representación del espacio aplicados” se pretende que el alumnado adquiera los saberes básicos necesarios para representar gráficamente la realidad espacial o comunicar el resultado final de un producto o espacio que ha diseñado.

En el bloque “Normalización y diseño de proyectos” se dota al alumnado de los saberes 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 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.

## **2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.**

**2.1.** 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: CCL1, CCL2, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCE1, CCE2.**

**2.2.** 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 de 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 sólo materializan estructuras formales, ideas o conceptos estéticos, sino que constituyen para el alumnado un recurso valioso para expresar sus sentimientos y canalizar sus emociones, apoyándole en la construcción de su identidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: CCL1, STEM2, CPSAA1.1, CPSAA5, CCE3, CCE4, CCE5 y CCE6.**

**2.3.** 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 y perspectiva cónica– más adecuados a la finalidad del proyecto artístico que se quiere plasmar. Persigue también el desarrollo de la visión espacial y la habilidad en la croquización y el dibujo a mano alzada, mejorando con todo ello las destrezas gráficas del alumnado en cómics, ilustraciones y diseños de objetos y espacios. Se trata, en fin, 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: STEM4, CPSAA.1, CPSAA5, CE3, CCE3, CCE4, CCE5 Y CCE6.**

**2.4.** 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 a la aplicación de una serie de códigos gráficos y normas universales (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: CCL2, STEM4, CD2, CPSAA5, CE3, CCE4, CCE5 y CCE6.**

**2.5.** 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 saberes 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: STEM3, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCE3, CCE5 y CCE6.**

## **DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y AL DISEÑO I.**

### **3. SABERES BÁSICOS.**

#### **A. Geometría, arte y entorno.**

- La geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte. Observación directa e indirecta.
- La geometría en la composición.
- La representación del espacio en el arte. Estudios sobre la geometría y la perspectiva a lo largo de la historia del arte.
- Relaciones geométricas en el arte y el diseño: proporción, igualdad y simetría. El número áureo en el arte y la naturaleza.
- Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
- Construcciones poligonales. Aplicación en el diseño.
- Tangencias básicas. Curvas técnicas. Aplicación en el diseño.
- Estudios a mano alzada de la geometría interna y externa de la forma. Apuntes y esbozos.
- Aplicaciones de la geometría en el arte.

#### **B. Sistemas de representación del espacio aplicado.**

- Concepto y tipos de proyección. Finalidad de los distintos sistemas de representación.
- Sistema diédrico ortogonal en el primer diedro. Vistas en sistema europeo.
- Perspectivas isométrica y caballera. Iniciación al diseño de packaging.
- Aplicación de la perspectiva cónica, frontal y oblicua, al cómic y a la ilustración.
- La perspectiva en el arte.

#### **C. Normalización y diseño de proyectos.**

- Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO.
- Documentación gráfica de proyectos: necesidad y ámbito de aplicación de las normas.
- Elaboración de bocetos y croquis.

#### **D. Herramientas digitales para el diseño.**

- Iniciación a las herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D. Aplicaciones al diseño gráfico.
- Iniciación al modelado en 3D. Aplicaciones a proyectos artísticos.

#### **4. ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS, LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS SABERES BÁSICOS.**

##### **4.1. VINCULACIÓN ENTRE ELLOS.**

**DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y AL DISEÑO I - 1º BACHILLERATO MODALIDAD ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO**

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES DE PERFILES DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el entorno construido y el arte, identificando sus estructuras geométricas, elementos y códigos con una actitud proactiva de apreciación y disfrute, para explicar su origen, función e intencionalidad en distintos contextos y medios.	CCL1	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.	A. Geometría, arte y entorno. - La geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte. Observación directa e indirecta. - La geometría en la composición. - La representación del espacio en el arte. Estudios sobre la geometría y la perspectiva a lo largo de la historia del arte. - Relaciones geométricas en el arte y el diseño: proporción, igualdad y simetría. El número áureo en el arte y la naturaleza. - Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. - Construcciones poligonales. Aplicación en el diseño.	Búsqueda de la geometría en: la naturaleza, el entorno construido, el arte y el diseño. Análisis de su función.
	CCL2			
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 de ideas, como en la expresión de sentimientos y emociones.	STEM2	2.1. 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.	- La representación del espacio en el arte. Estudios sobre la geometría y la perspectiva a lo largo de la historia del arte. - Relaciones geométricas en el arte y el diseño: proporción, igualdad y simetría. El número áureo en el arte y la naturaleza. - Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. - Construcciones poligonales. Aplicación en el diseño. - Tangencias básicas. Curvas técnicas. Aplicación en el diseño. - Estudios a mano alzada de la geometría interna y externa de la forma. Apuntes y esbozos. - Aplicaciones de la geometría en el arte.	Ejercicios de resolución de trazados fundamentales de Geometría Plana.
	CPSAA1.1			Ejercicios de aplicación de construcción de polígonos.
	CPSAA5			Ejercicios de resolución de tangencias de piezas.
	CCE3	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.	Esbozos y apuntes del natural como ejercicios de búsqueda de la estructura interna en diferentes campos.	
	CCE4		Diseño y realización de una producción artística basada en la geometría.	
	CCE5			
	CCE6			
3. Comprender e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales, analizando y valorando su presencia en las representaciones artísticas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios.	STEM4	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.	B. Sistemas de representación del espacio aplicado. - Concepto y tipos de proyección. Finalidad de los distintos sistemas de representación. - Sistema diédrico ortogonal en el primer diedro. Vistas en sistema europeo. - Perspectivas isométrica y caballera. Iniciación al diseño de packaging. - Aplicación de la perspectiva cónica, frontal y oblicua, al cómic y a la ilustración. - La perspectiva en el arte.	Ejercicios de resolución de problemas y diseño, eligiendo el sistema más adecuado en función de la intencionalidad.
	CPSAA1.1			
	CPSAA5	3.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas diédricas.	Ejercicios de vistas de piezas.	
	CE3		Planta de un espacio del entorno.	
	CCE3	3.3. Diseñar envases sencillos, representándolos en perspectiva isométrica o caballera y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.	Ejercicios de representación de piezas en perspectiva isométrica y caballera.	
	CCE4		Diseño de un envase.	
	CCE5	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.	Ejercicios de representación de piezas en perspectiva cónica frontal y oblicua.	
CCE6	Dibujo en perspectiva cónica de un espacio para una ilustración.			

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.	CCL2	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.	C. Normalización y diseño de proyectos. - Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. - Documentación gráfica de proyectos: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. - Elaboración de bocetos y croquis.	Diseño y realización de bocetos y croquis para el diseño de un producto.
	STEM4			
	CD2			
	CPSAA5			
	CE3			
	CCE4			
CCE5	Observación directa del seguimiento de los pasos necesarios para llevar a cabo un proyecto.			
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.		5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño.	D. Herramientas digitales para el diseño. - Iniciación a las herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D. Aplicaciones al diseño gráfico. - Iniciación al modelado en 3D. Aplicaciones a proyectos artísticos.	Dibujar piezas en AutoCAD/LibreCAD
	STEM3			
	CD2			
	CD3	5.2. Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de esculturas o instalaciones, valorando su potencial como herramienta de creación.		Dibujo de un producto con un programa.
	CPSAA5			
	CE3			
CCE3		Diseño y dibujo de una instalación artística con un programa de diseño 3D.		
CCE5				
CCE6				

4.2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS A TRAVÉS DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

SABERES BÁSICOS	UNIDADES DIDÁCTICAS	SECUENCIACIÓN
<p>B. Sistemas de representación del espacio aplicado.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Concepto y tipos de proyección. Finalidad de los distintos sistemas de representación.</li> <li>- Sistema diédrico ortogonal en el primer diedro. Vistas en sistema europeo.</li> <li>- Perspectivas isométrica y caballera. Iniciación al diseño de packaging.</li> <li>- Aplicación de la perspectiva cónica, frontal y oblicua, al cómic y a la ilustración.</li> <li>- La perspectiva en el arte.</li> </ul>	1. Geometría proyectiva. Sistemas de representación.	Primer trimestre.
	2. Sistema diédrico. Fundamentos. El punto, la recta y el plano.	Primer trimestre.
	3. Vistas en sistema europeo.	Primer trimestre.
	4. Sistema axonométrico. Fundamentos. Tipos. Perspectiva isométrica. Aplicaciones.	Primer trimestre.
	5. Perspectiva caballera. Aplicaciones.	Segundo trimestre.
	6. Sistema cónico. Fundamentos. Perspectiva cónica. Tipos. Aplicaciones.	Segundo trimestre.
<p>C. Normalización y diseño de proyectos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO.</li> <li>- Documentación gráfica de proyectos: necesidad y ámbito de aplicación de las normas.</li> <li>- Elaboración de bocetos y croquis.</li> </ul>	7. Normalización. Elección de vistas. Acotación.	Primer trimestre.
<p>A. Geometría, arte y entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte. Observación directa e indirecta.</li> <li>- La geometría en la composición.</li> <li>- La representación del espacio en el arte. Estudios sobre la geometría y la perspectiva a lo largo de la historia del arte.</li> <li>- Relaciones geométricas en el arte y el diseño: proporción, igualdad y simetría. El</li> </ul>	8. Geometría Plana. Trazados fundamentales. Transformaciones geométricas.	Segundo trimestre.
	9. Polígonos.	Tercer trimestre.

<p>número áureo en el arte y la naturaleza.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escalas numéricas y gráficas.</li> </ul> <p>Construcción y uso.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Construcciones poligonales. Aplicación en el diseño.</li> <li>- Tangencias básicas. Curvas técnicas. Aplicación en el diseño.</li> <li>- Estudios a mano alzada de la geometría interna y externa de la forma. Apuntes y esbozos.</li> <li>- Aplicaciones de la geometría en el arte.</li> </ul>	10. Tangencias.	Tercer trimestre.
	11. La geometría en la naturaleza, el arte y el diseño.	Tercer trimestre.
<p>D. Herramientas digitales para el diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Iniciación a las herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D. Aplicaciones al diseño gráfico.</li> <li>- Iniciación al modelado en 3D. Aplicaciones a proyectos artísticos.</li> </ul>	12. AutoCAD.	Tercer trimestre.
	13. SketchUp.	Tercer trimestre.
	13. SketchUp.	Tercer trimestre.

## 5. EVALUACIÓN.

La evaluación se realizará de forma **continua, formativa e integradora**. De la misma forma, debe determinar el **grado de comprensión** respecto a los saberes y las competencias específicas (evaluación **sumativa**).

- Se llevará a cabo una **evaluación inicial** al comienzo del curso.
- La evaluación se llevará a cabo **durante todo el proceso de aprendizaje**, que tendrá carácter continuo.  
Es necesario detectar el momento en el que se produce un obstáculo, la causa que lo produce y los mecanismos correctores necesarios para superarlos.
- La evaluación tiene carácter **formativo**, en la medida en que el profesor aporta la información necesaria para que el alumno sea capaz de detectar sus errores y pueda mejorar en su proceso de aprendizaje.
- Los profesores que imparten clase de las distintas materias a un grupo, compartirán el proceso de evaluación en las **sesiones de evaluación** que se llevarán a cabo a lo largo del curso de manera periódica y programada. En estas sesiones se evalúa el proceso de aprendizaje en base a la consecución de los objetivos de etapa y las competencias clave.
- Por último, tiene lugar una **evaluación final**, de carácter sumativo, realizada antes de finalizar el curso académica para valorar la evolución, progreso y grado de adquisición de las competencias, objetivos y contenidos por parte del alumnado.

- Con objeto de hacer partícipes a los propios alumnos del proceso evaluador, también tiene lugar una **autoevaluación** y una **coevaluación**, que se integrarán en distintas actividades a lo largo de todo el curso.

### 5.1. INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.

Los referentes de la evaluación son los **criterios de evaluación**, que estarán vinculados tanto a los saberes básicos como a las competencias específicas a través de los descriptores operativos. Esta información se obtiene de los instrumentos de evaluación que se van a emplear a lo largo de todo el curso; por tanto, dichos instrumentos permiten evaluarlos.

Los instrumentos utilizados en la evaluación son variados, accesibles, flexibles...y permiten una valoración objetiva del alumnado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRIT. EV. %	INST. EV. %	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
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.	5	5	Búsqueda de la geometría en: la naturaleza, el entorno construido, el arte y el diseño. Análisis de su función.
2.1. 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.	15	3	Ejercicios de resolución de trazados fundamentales de Geometría Plana.
		6	Ejercicios de aplicación de construcción de polígonos.
		6	Ejercicios de resolución de tangencias de piezas.
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.	10	3	Esbozos y apuntes del natural como ejercicios de búsqueda de la estructura interna en diferentes campos.
		7	Diseño y realización de una producción artística basada en la geometría.
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	3	Ejercicios de resolución de problemas y diseño, eligiendo el sistema más adecuado en función de la intencionalidad.
3.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas diédricas.	15	10	Ejercicios de vistas de piezas.
3.3. Diseñar envases sencillos, representándolos en perspectiva isométrica o caballera y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.		5	Planta de un espacio del entorno.
3.4. Dibujar ilustraciones o viñetas aplicando las técnicas de la perspectiva cónica en la representación de espacios.	15	8	Ejercicios de representación de piezas en perspectiva isométrica y caballera.
		7	Diseño de un envase.
3.4. Dibujar ilustraciones o viñetas aplicando las técnicas de la perspectiva cónica en la representación de espacios.	20	7	Ejercicios de representación de piezas en perspectiva cónica frontal y oblicua.
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.	5	4	Diseño y realización de bocetos y croquis para el diseño de un producto.
		1	Observación directa del seguimiento de los pasos necesarios para llevar a cabo un proyecto.
5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo		3	Dibujar piezas en AutoCAD/LibreCAD

## 5.2. CRITERIOS DE CALIFICACION.

Al finalizar cada evaluación, se obtendrá una calificación que resulta de la ponderación de los criterios de evaluación, expresada a través de los diferentes instrumentos de evaluación. Cada criterio puede ser valorado con más de un instrumento.

(Mirar la tabla que aparece arriba)

La calificación final del curso se puede obtener tanto de la media ponderada de los criterios de evaluación como de la media aritmética de las evaluaciones. De ambas maneras se obtiene el mismo resultado, haciendo más comprensible la obtención de esta calificación especialmente para las familias.

Los resultados de la evaluación se expresarán numéricamente de 0 a 10 puntos. Para aprobar, el alumno ha de obtener una calificación de 5 o superior.

Existe una evaluación extraordinaria, de forma que en la "3ª evaluación" se podrá aplicar el mismo criterio que en las dos evaluaciones anteriores.

## 5.3. CRITERIOS PARA LA RECUPERACIÓN.

### 5.3.1. Recuperación de alguna evaluación.

- Si un alumno suspende una evaluación, al término de la misma el profesor entregará al alumno un Plan de Trabajo en el que se registran una serie de actividades que el alumno deberá realizar; dichas actividades se corresponden con los criterios de evaluación que no ha superado en la evaluación correspondiente, y que, por supuesto, se han trabajado en el aula. Asimismo, se indicará la fecha de entrega de las mismas. Así mismo, se realizará una prueba objetiva para comprobar que el alumno ha logrado alcanzar los criterios marcados. La calificación se obtendrá al calcular la media de dichas notas, teniendo en cuenta la ponderación de dichos criterios e instrumentos de evaluación. Por este procedimiento no se puede limitar la calificación de un alumno ya que la evaluación tiene carácter sumativo.
- Del mismo modo, si un alumno quiere obtener una calificación superior a la que tenía, podrá conseguirlo realizando una prueba objetiva que verse sobre los saberes más relevantes de la evaluación.
- Si al finalizar el curso, un alumno no alcanza la calificación de 5, deberá presentarse a la evaluación extraordinaria; para ello, durante el período

asignado desde la finalización de las clases hasta la fecha asignada para recuperar, el alumno asistirá a sus clases de manera regular según horario lectivo, y será el profesor quien le diga las actividades que tendrá que realizar para aprobar la materia y afianzar contenidos, y que se corresponderán con los criterios de evaluación no alcanzados y, por tanto, los saberes no adquiridos. De la misma forma, también realizará una prueba objetiva. Todo ello quedará registrado en un Plan de Trabajo entregado tanto al alumno como a sus familias a través de la Plataforma Educamos CLM.

#### 5.3.2. Recuperación de alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores.

- En el caso de alumnos de 1º de Bachillerato, no se da el caso de alumnos con la materia de DT aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño I pendiente de cursos anteriores.

#### 5.3.3. Alumnos repetidores.

- Se elabora también, según contempla la ley vigente, un Plan de Trabajo para los alumnos repetidores.
- Queda a disposición del Departamento de Orientación en una carpeta creada a tal efecto en Teams.
- Durante este curso académico, se van a trabajar los mismos saberes básicos y se van a utilizar los mismos instrumentos que para el resto de los compañeros del grupo, haciendo especial hincapié en aquellos aspectos más relevantes de la Programación.

# PROYECTOS ARTÍSTICOS.

## 1. INTRODUCCIÓN.

La materia de Proyectos Artísticos combina una concepción del arte centrada en la expresión personal, que es la que se trabaja en la etapa educativa anterior, con otra en la que resulta fundamental la concreción de los objetivos y finalidades que se plantean en la ejecución de un proyecto artístico, incidiendo, especialmente, en la planificación y gestión del mismo, así como en el efecto que este pueda tener en el entorno físico más cercano o en otras parcelas de la realidad accesibles a través de internet o de las redes sociales. Se pone, así, el énfasis tanto en el proceso como en el resultado.

Al hablar de proyectos, se hace aquí referencia a una amplia gama de posibilidades, que van desde los microproyectos que interactúan entre sí a un gran proyecto que se realice durante todo el curso, pasando por fórmulas mixtas que se adapten mejor a las necesidades y particularidades de cada grupo y de cada centro educativo. En todos los casos, ha de entenderse el proyecto como un entorno interdisciplinar que favorece la puesta en práctica de las competencias y la activación de los saberes básicos de esta y otras materias que conforman la etapa.

La materia incluye cinco competencias específicas que emanan de las competencias clave y los objetivos establecidos para el Bachillerato, e implican desempeños íntimamente relacionados entre sí, por lo que han de ser abordados de manera globalizada. Estas competencias específicas permiten al alumnado desarrollar un criterio de selección de propuestas de proyectos artísticos, realizables y acordes con la intención expresiva o funcional y con el marco de recepción previsto. Le permiten, además, planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto. Posibilitan también la realización efectiva de los proyectos con vistas a expresar la intención con la que fueron creados y a provocar un determinado efecto en el entorno. Asimismo, favorecen la puesta en común de las distintas fases del proceso para evaluar la marcha del proyecto, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión. Por último, facilitan el correcto tratamiento de la documentación que ha de dejar constancia del proyecto, de su resultado y de su recepción.

Los criterios de evaluación se han formulado teniendo en cuenta los conocimientos, destrezas y actitudes que se pretende que active el alumnado, con la finalidad de determinar el nivel de logro de las competencias específicas con las que se relacionan.

Dado que en esta materia se invita al alumnado a asumir la doble función de artista y gestor cultural, los saberes básicos se organizan en dos bloques denominados «Desarrollo de la creatividad» y «Gestión de proyectos artísticos». En el primer bloque, se recogen las técnicas y las estrategias que permitirán superar el bloqueo creativo y fomentar la creatividad, entendiendo la misma como una destreza personal y una herramienta para la expresión artística. En el segundo, se incluyen saberes relacionados con la metodología proyectual; la sostenibilidad y el impacto de los proyectos artísticos; el emprendimiento cultural y otras oportunidades de desarrollo

ligadas a este ámbito; así como las estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo.

Se espera que las situaciones de aprendizaje promuevan, a través de ejemplos de buenas prácticas, la transformación del centro educativo en un vivero de iniciativas artísticas abiertas al entorno social, físico o virtual, más cercano. En este contexto, los proyectos podrán hacerse eco de las inquietudes que afecten a dicho entorno en cada momento, defendiendo, por ejemplo, la libertad de expresión, fomentando la participación democrática o la igualdad efectiva entre mujeres y hombres, o dando visibilidad y voz a los grupos sociales más desfavorecidos.

## **2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.**

**2.1.** 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, la viabilidad y la sostenibilidad 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. En este sentido, contrariamente a lo que se desprende de ciertos mitos o ideas preconcebidas que conviene desmontar, la creatividad puede desarrollarse, por ejemplo, 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, de manera individual o colectiva, 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, a su sostenibilidad 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, CCEC4.1.**

**2.2.** Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando los recursos disponibles y evaluando su sostenibilidad, 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 las funciones que realizarán, así como del resultado y de la repercusión que se desean obtener tanto desde el punto de vista artístico como desde el personal y el social.

La planificación de los proyectos ha de ser rigurosa y realista, pero también creativa y flexible. Se ha de garantizar el cumplimiento de los plazos y la adecuación a los recursos y a los espacios. Se ha de asegurar también el respeto al medioambiente y la sostenibilidad de aquellos resultados que se espera que sigan ejerciendo impacto una vez finalizado el proyecto. Ahora bien, la organización del plan de trabajo no debe resultar un impedimento para el desarrollo de la creatividad, pues esta ayudará a encontrar soluciones originales e innovadoras a las distintas dificultades que puedan surgir. Junto al desarrollo de pensamiento creativo, el proceso de trabajo contribuirá a afianzar el espíritu emprendedor del alumnado con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: STEM1, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC4, CE1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2.**

**2.3.** Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos, 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 en el entorno. 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, CCEC4.2.**

**2.4.** Compartir, con actitud abierta y 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. En este sentido, cabe recordar que la visualización del proceso de creación y de las dificultades encontradas durante el proyecto mejora la comprensión del resultado final y, por tanto, optimiza su repercusión en el entorno.

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, generando un horizonte de expectativas que, por afinidad o contraste, aporta relieve al proyecto. Los significados y la simbología de los referentes cercanos o de los elementos del patrimonio local se combinarán con los del proyecto artístico, generando nuevas oportunidades para el entorno.

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

**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 de todo proyecto artístico. Esta competencia incide en ese aspecto, considerando tres grandes vertientes en lo relativo a los documentos – textuales, visuales, sonoros, audiovisuales o de 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, CCEC2, CCEC4.2.**

### **3. SABERES BÁSICOS.**

A. Desarrollo de la creatividad.

– La creatividad como destreza personal y herramienta para la expresión artística.

- Estrategias y técnicas de fomento y desarrollo de la creatividad.
- Estrategias de superación del bloqueo creativo.

#### B. Gestión de proyectos artísticos.

- Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados.
- Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.
- Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro, comunicación y archivo.
- Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.
- Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico. El emprendimiento cultural.

### **4. RELACIÓN ENTRE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS, LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS SABERES BÁSICOS. NIVEL: 3º DE E.S.O.**

#### 4.1. VINCULACIÓN ENTRE ELLOS.

**PROYECTOS ARTÍSTICOS - 1º BACHILLERATO MODALIDAD ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO**

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES DE PERFILES DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>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, la viabilidad y la sostenibilidad 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.</p>	<p>CCL1, STEM3, CD1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1.</p>	<p>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.</p>	<p>A. Desarrollo de la creatividad. – La creatividad como destreza personal y herramienta para la expresión artística. – Estrategias y técnicas de fomento y desarrollo de la creatividad. – Estrategias de superación del bloqueo creativo.</p>	<p>Bocetos y maquetas para la elaboración de cada proyecto.</p>
		<p>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.</p>		<p>Redacción en el portfolio de cada propuesta.</p>
<p>2. Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando los recursos disponibles y evaluando su sostenibilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.</p>	<p>STEM1, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC4, CE1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>	<p>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.</p>	<p>B. Gestión de proyectos artísticos. – Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados. – Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.</p>	<p>Organización del plan de trabajo.</p>
		<p>2.2 Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles.</p>		<p>Observación en el aula.</p>
<p>3. Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos, 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.</p>	<p>CCL1, CD3, CPSAA1.2, CPSAA3.2, CC3, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>	<p>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 más adecuados.</p>	<p>– Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos. – Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro, comunicación y archivo. – Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos. – Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico.</p>	<p>Observación del liderazgo y el trabajo en equipo</p>
		<p>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.</p>		<p>Calidad de cada proyecto realizado entendido como producto final</p>
		<p>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.</p>		<p>Calidad de cada proyecto realizado entendido como producto final</p>
		<p>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.</p>		<p>Autoevaluación del proyecto.</p>
<p>4. Compartir, con actitud abierta y 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.</p>	<p>CCL1, CCL2, STEM1, CD2, CPSAA5, CC3, CE3, CCEC2, CCEC4.2.</p>	<p>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.</p>	<p>– Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico. El emprendimiento cultural.</p>	<p>Redacción en el portfolio de cada propuesta.</p>
		<p>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.</p>		<p>Observación en el aula.</p>
		<p>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.</p>		<p>Análisis de la repercusión de cada proyecto.</p>
<p>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.</p>	<p>CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA4, CPSAA5, CCEC2, CCEC4.2.</p>	<p>5.1 Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora.</p>	<p>Recopilación de fuentes y bibliografía en el portfolio. Revisión del portfolio. Control del trabajo diario. Difusión de cada proyecto.</p>	<p>Recopilación de fuentes y bibliografía en el portfolio.</p>
		<p>5.2 Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto artístico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados.</p>		<p>Revisión del portfolio.</p>
		<p>5.3 Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación.</p>		<p>Control del trabajo diario.</p>
		<p>5.4 Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación.</p>		<p>Difusión de cada proyecto.</p>

#### 4.2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS A TRAVÉS DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

SABERES BÁSICOS	UNIDADES DIDÁCTICAS	SECUENCIACIÓN*
<p>A. Desarrollo de la creatividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– La creatividad como destreza personal y herramienta para la expresión artística.</li> <li>– Estrategias y técnicas de fomento y desarrollo de la creatividad.</li> <li>– Estrategias de superación del bloqueo creativo.</li> </ul>	<p>1. Desarrollo de la creatividad.</p> <p>1.1. Teoría básica sobre creatividad y contextualización de la práctica artística contemporánea.</p> <p>1.2. El proceso creativo: fases y metodologías. Aspectos temporales.</p> <p>1.3. El bloqueo creativo. La potenciación de la autoestima, la seguridad en las capacidades creativas y el optimismo.</p> <p>1.4. Estrategias para el proceso creativo.</p> <p>1.5. El diario del proceso creativo personal: el Portfolio.</p> <p>1.6. Cómo han elaborado el proyecto distintos artistas.</p>	
<p>B. Gestión de proyectos artísticos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados.</li> <li>– Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.</li> <li>– Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro, comunicación y archivo.</li> <li>– Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.</li> <li>- Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas</li> </ul>	<p>2. El proyecto artístico individual.</p> <p>2.1. Cómo desarrollar un proyecto artístico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Organizando la mente. Recursos.</li> <li>- Fases I: preproducción de un proyecto artístico. El mapa conceptual.</li> <li>- Fase II: producción de un proyecto artístico.</li> <li>- Fase III: postproducción de un proyecto artístico.</li> </ul> <p>2.2 Cómo redactar un proyecto artístico.</p>	

<p>con el ámbito artístico. El emprendimiento cultural.</p>	<p>2.3. El Currículum.</p> <p>2.4. Utilización de los medios tecnológicos y redes para difusión y promoción del proyecto. El feedback con el espectador.</p> <p>3. El proyecto artístico colectivo.</p> <p>3.1. Gestión de liderazgo en un grupo.</p> <p>3.2. Registro, documentación y sostenibilidad.</p>	
---	---	--

### **\*TEMPORALIZACIÓN / SECUENCIACIÓN:**

#### **PRIMER TRIMESTRE:**

Proyecto Individual: Tratar la Muerte a través del Arte. Exposición colectiva. SEMANAS 1 A 6 (del 12 de septiembre al 25 de octubre) Estudio de cómo se ha tratado este tema a través de distintas disciplinas y épocas.

- “La Muerte” de Gil de Ronza 1522 (escultura)
- “Doña Juana la loca” de Francisco Pradilla y Ortiz 1877 (pintura)
- “La vida antes de la muerte” de Walter Schels 2005 (fotografía)
- “Morir es volver a nacer” de Ali Cordero Casal 2014 (performance)
- “Muerte de Casagemas” de Pablo Ruíz Picasso 1901 (pintura)
- “La Novia Cadáver” de Tim Burton de 2005 (película de animación)
- “In Ictus Oculi” de Juan de Valdés Leal 1672 (pintura)
- “Coco” de Disney 2017 (película de animación)

Realización de una producción personal y exposición colectiva durante la primera semana de noviembre coincidiendo con Los Santos.

Proyecto Individual: Dibujando la Actualidad. SEMANAS 7 A 11 (del 26 de octubre al 25 de noviembre) Selección de noticias diarias reflejadas en distintos medios de comunicación: prensa escrita, digital, televisión, radio, podcast, twitter, Instagram... realización de un dibujo a bolígrafo negro en una sesión por cada noticia y reflexión en el aula. Presentación del proyecto en portfolio, sites de Google.

- Bloque DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.

#### 1. Desarrollo de la creatividad.

- 1.2. El proceso creativo: fases y metodologías. Aspectos temporales.
- 1.4. Estrategias para el proceso creativo.
- 1.5. El diario del proceso creativo personal: el Portfolio.
- 1.6. Cómo han elaborado el proyecto distintos artistas.

- Bloque GESTIÓN DE PROYECTOS ARTÍSTICOS.

#### 2. El proyecto artístico individual.

- 2.1. Cómo desarrollar un proyecto artístico.

- Organizando la mente. Recursos.
- Fases I: preproducción de un proyecto artístico. El mapa conceptual.
- Fase II: producción de un proyecto artístico.
- Fase III: postproducción de un proyecto artístico.

2.2 Cómo redactar un proyecto artístico.

## **SEGUNDO TRIMESTRE**

Proyecto en equipo: Análisis del proceso creativo de diversos artistas. SEMANAS 1 A 3 (del 28 de noviembre al 16 de diciembre) Reflexión sobre el proceso creativo en varias disciplinas y exposición por equipos de dos o tres en el aula. Las propuestas son las siguientes:

PABLO RUÍZ PICASSO (pintura)  
 MENINAS Madrid Gallery (escultura)  
 MIQUEL BARCELÓ (pintura)  
 ANTONIO GISBERT (pintura)  
 CHRISTO (instalaciones)  
 EVA LOOTZ (instalaciones)  
 VERÓNICA FIERRO (diseño gráfico)  
 JUAN FRANCISCO CASAS (dibujo)  
 GOYA (pintura)  
 MARINA ABRAMOVIC (performance)  
 YVES SAINT LAURENT (diseño de moda)  
 RICARDO BOFILL (arquitectura)

Proyecto Individual: Realización de un proyecto a partir de unos materiales dados. SEMANA 4 (del 19 al 23 de diciembre) El alumnado recibirá un material concreto para realizar un proyecto de diseño de un objeto.

Proyecto colectivo: Día internacional de la Mujer. SEMANAS 5 A 11 (del 9 de enero al 24 de febrero) Proyecto pensado para ser difundido en el instituto y en redes sociales con intención reivindicativa como iniciativa artística abierta al entorno.

Proyecto individual: Elegir un proyecto entre varias opciones. SEMANAS 12 A 14 (del 27 de febrero al 17 de marzo) El alumnado recibirá un listado de proyectos y deberá elegir uno a desarrollar.

- Bloque DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.

1. Desarrollo de la creatividad.

1.1. Teoría básica sobre creatividad y contextualización de la práctica artística contemporánea.

1.3. El bloqueo creativo. La potenciación de la autoestima, la seguridad en las capacidades creativas y el optimismo.

1.5. El diario del proceso creativo personal: el Portfolio.

1.6. Cómo han elaborado el proyecto distintos artistas.

- Bloque GESTIÓN DE PROYECTOS ARTÍSTICOS.

2. El proyecto artístico individual.

- 2.1. Cómo desarrollar un proyecto artístico.
- Organizando la mente. Recursos.
  - Fases I: preproducción de un proyecto artístico. El mapa conceptual.
  - Fase II: producción de un proyecto artístico.
  - Fase III: postproducción de un proyecto artístico.
- 2.3. El Currículum.
- 2.4. Utilización de los medios tecnológicos y redes para difusión y promoción del proyecto. El feedback con el espectador.

### 3. El proyecto artístico colectivo.

- 3.1. Gestión de liderazgo en un grupo.
- 3.2. Registro, documentación y sostenibilidad.

## **TERCER TRIMESTRE**

Proyecto colectivo: Retratos. SEMANAS 1 A 5 (del 20 de marzo al 28 de abril) Con el objetivo de realizar proyectos reales en el entorno y en relación con el patrimonio local, se propone realizar una serie de retratos en pintura (óleo, acrílico, etc.) tras el estudio de investigación de cada uno de los personajes:

Bernardo de Balbuena, Ana de Castro, Gregorio Prieto, Francisco Nieva, Lorenzo Luzuriaga, Inés Ibáñez, etc.

Proyecto en equipo: Día Internacional contra la Homofobia, la Transfobia y la Bifobia. Enfocado con el título "LA SEGUNDA PIEL". El cuerpo como contenedor de experiencias, de espacio personal, íntimo y privado, como soporte, como envoltorio y límite de la propia sexualidad. Algunos de los movimientos y artistas de referencia que trataremos en clase: Body arte, Land art, Marcel Duchamp, Man Ray, Yves Klein, Bruce Nauman, Vito Acconci, Giuseppe Penone, Gilbert and George, Otto Muehl, Marina Abramovic, Herman Nitsch, Piero Manzoni, Chris Burden, Dennis Oppenheim, Orlan, Rebeca Horn, Lousie Bourgeois, Ana Mendieta, Cindy Sherman; Kiki Smith, Janine Antoni, Franz West, etc. SEMANAS 6 A 8 (del 2 a 18 de mayo)

Proyecto individual: Desarrollo de proyecto individual de fin de curso. SEMANAS 9 A 13 (del 18 de mayo al 20 de junio) Se pretende un balance de todo lo aprendido durante el curso llevado al plano personal en el que el alumnado vaya encauzando una técnica y una manera de hacer, pero sobre todo, de reflexionar ante la obra producida.

- Bloque DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.

### 1. Desarrollo de la creatividad.

- 1.2. El proceso creativo: fases y metodologías. Aspectos temporales.
- 1.3. El bloqueo creativo. La potenciación de la autoestima, la seguridad en las capacidades creativas y el optimismo.
- 1.4. Estrategias para el proceso creativo.
- 1.5. El diario del proceso creativo personal: el Portfolio.

### 2. El proyecto artístico individual.

2.3. El Currículum.

2.4. Utilización de los medios tecnológicos y redes para difusión y promoción del proyecto. El feedback con el espectador.

### 3. El proyecto artístico colectivo.

3.1. Gestión de liderazgo en un grupo.

3.2. Registro, documentación y sostenibilidad.

## **5. EVALUACIÓN.**

La evaluación se realizará de forma **continua, formativa e integradora**. De la misma forma, debe determinar el **grado de comprensión** respecto a los saberes y las competencias específicas (evaluación **sumativa**).

- Se llevará a cabo una **evaluación inicial** al comienzo del curso.
- La evaluación se llevará a cabo **durante todo el proceso de aprendizaje**, que tendrá carácter continuo.  
Es necesario detectar el momento en el que se produce un obstáculo, la causa que lo produce y los mecanismos correctores necesarios para superarlos.
- La evaluación tiene carácter **formativo**, en la medida en que el profesor aporta la información necesaria para que el alumno sea capaz de detectar sus errores y pueda mejorar en su proceso de aprendizaje.
- Los profesores que imparten clase de las distintas materias a un grupo, compartirán el proceso de evaluación en las **sesiones de evaluación** que se llevarán a cabo a lo largo del curso de manera periódica y programada. En estas sesiones se evalúa el proceso de aprendizaje en base a la consecución de los objetivos de etapa y las competencias clave.
- Por último, tiene lugar una **evaluación final**, de carácter sumativo, realizada antes de finalizar el curso académica para valorar la evolución, progreso y grado de adquisición de las competencias, objetivos y contenidos por parte del alumnado.
- Con objeto de hacer partícipes a los propios alumnos del proceso evaluador, también tiene lugar una **autoevaluación** y una **coevaluación**, que se integrarán en distintas actividades a lo largo de todo el curso.

### **5.1. INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.**

Los referentes de la evaluación son los **criterios de evaluación**, que estarán vinculados tanto a los saberes básicos como a las competencias específicas a través de los descriptores operativos. Esta información se obtiene de los instrumentos de evaluación que se van a emplear a lo largo de todo el curso; por tanto, dichos instrumentos permiten evaluarlos.

Los instrumentos utilizados en la evaluación son variados, accesibles, flexibles...y permiten una valoración objetiva del alumnado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN		INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
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.	7%	Bocetos y maquetas para la elaboración de cada proyecto.
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.	7%	Redacción en el portfolio de cada propuesta.
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.	6%	Organización del plan de trabajo.
2.2 Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles.	6%	Observación en el aula.
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 más adecuados.	6%	Observación del liderazgo y el trabajo en equipo
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.	7%	Calidad de cada proyecto realizado entendido como producto final
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.	7%	Calidad de cada proyecto realizado entendido como producto final
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.	7%	Autoevaluación del proyecto.
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.	7%	Redacción en el portfolio de cada propuesta.
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.	6%	Observación en el aula.
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.	7%	Análisis de la repercusión de cada proyecto.
5.1 Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora.	7%	Recopilación de fuentes y bibliografía en el portfolio.
5.2 Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto artístico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados.	7%	Revisión del portfolio.
5.3 Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación.	6%	Control del trabajo diario.
5.4 Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación.	7%	Difusión de cada proyecto.
	100%	

## 5.2. CRITERIOS DE CALIFICACION.

Al finalizar cada evaluación, se obtendrá una calificación que resulta de la ponderación de los criterios de evaluación, expresada a través de los diferentes instrumentos de evaluación. Cada criterio puede ser valorado con más de un instrumento.

(Mirar la tabla que aparece arriba)

La calificación final del curso se puede obtener tanto de la media ponderada de los criterios de evaluación como de la media aritmética de las evaluaciones. De ambas maneras se obtiene el mismo resultado, haciendo más comprensible la obtención de esta calificación especialmente para las familias.

Los resultados de la evaluación se expresarán numéricamente de 0 a 10 puntos. Para aprobar, el alumno ha de obtener una calificación de 5 o superior.

Existe una evaluación extraordinaria, de forma que en la "3ª evaluación" se podrá aplicar el mismo criterio que en las dos evaluaciones anteriores.

### 5.3. CRITERIOS PARA LA RECUPERACIÓN.

#### 5.3.1. Recuperación de alguna evaluación.

- Si un alumno suspende una evaluación, al término de la misma el profesor entregará al alumno un Plan de Trabajo en el que se registran una serie de actividades que el alumno deberá realizar; dichas actividades se corresponden con los criterios de evaluación que no ha superado en la evaluación correspondiente, y que, por supuesto, se han trabajado en el aula. Asimismo, se indicará la fecha de entrega de las mismas. Por este procedimiento no se puede limitar la calificación de un alumno ya que la evaluación tiene carácter sumativo.
- Del mismo modo, si un alumno quiere obtener una calificación superior a la que tenía, podrá conseguirlo entregando los trabajos como le indique su profesor/a y en la fecha que le diga. Dichas actividades, igualmente se corresponden con los criterios de evaluación trabajados durante esa evaluación, aunque con un grado mayor de profundización y/o ampliación.
- Si al finalizar el curso, un alumno no alcanza la calificación de 5, deberá presentarse a la evaluación extraordinaria; para ello, durante el período asignado desde la finalización de las clases hasta la fecha asignada para recuperar, el alumno asistirá a sus clases de manera regular según horario lectivo, y será el profesor quien le diga las actividades que tendrá que realizar para aprobar la materia y afianzar contenidos, y que se corresponderán con los criterios de evaluación no alcanzados y, por tanto, los saberes no adquiridos. Todo ello quedará registrado en un Plan de Trabajo entregado tanto al alumno como a sus familias a través de la Plataforma Educamos CLM.

#### 5.3.2. Recuperación de alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores.

- En el caso de alumnos de 1º de Bachillerato, no se da el caso de alumnos con la materia de PROYECTOS ARTÍSTICOS pendiente de cursos anteriores.

#### 5.3.3. Alumnos repetidores.

- En el momento de la realización de esta programación didáctica, no hay ningún alumno repetidor. Sin embargo, puesto que podría incorporarse a lo largo del

curso, se elabora también, según contempla la ley vigente, un Plan de Trabajo para los posibles alumnos repetidores.

- Queda a disposición del Departamento de Orientación en una carpeta creada a tal efecto en Teams.
- Durante este curso académico, se van a trabajar los mismos saberes básicos y se van a utilizar los mismos instrumentos que para el resto de los compañeros del grupo, haciendo especial hincapié en aquellos aspectos más relevantes de la Programación.

# VOLUMEN.

## 1. INTRODUCCIÓN.

Desde los orígenes de la civilización, los seres humanos han necesitado crear objetos tridimensionales, tanto para responder a necesidades funcionales, como movidos por intenciones lúdicas, religiosas o artísticas. En todas las producciones humanas puede rastrearse una intención estética, que unas veces se produce de una manera intuitiva y emocional y, otras, es el resultado de un proceso racional más o menos sofisticado. La materia de Volumen se ocupa específicamente del estudio del espacio tridimensional en el ámbito de la expresión artística, atendiendo a las cualidades físicas, espaciales, estructurales y volumétricas de los objetos.

La introducción al estudio y análisis de las formas y manifestaciones tridimensionales completa y desarrolla la formación plástica y artística del alumnado, ejercitando los mecanismos de percepción de las formas volumétricas y ayudando al desarrollo de una visión analítica y sintética de los objetos artísticos tridimensionales que nos rodean, así como de sus aplicaciones más significativas en el campo científico, industrial, artesanal y artístico.

El alumnado que curse esta materia adquirirá las competencias que le permitan comprender en qué medida la forma, el tamaño, el color o el acabado final de los objetos artísticos tridimensionales vienen condicionados tanto por los materiales empleados, como por la función y el entorno cultural en los que se producen. Otros factores condicionantes son la intencionalidad expresiva y los efectos que se quieren producir en la recepción, así como los aspectos relacionados con la sostenibilidad y el cuidado del medio ambiente. Valores tales como el respeto y el aprecio de la riqueza inherente a la diversidad cultural y artística, o la necesidad de proteger la propiedad intelectual propia y ajena deben ser tenidos también cuenta, sin olvidar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, para poner en valor el trabajo realizado por mujeres o por personas pertenecientes a culturas que no pertenecen al ámbito occidental dominante.

Junto al desarrollo de la percepción sensorial, intelectual y crítica de las formas, esta materia se interesa por la otra vertiente de la formación artística, a la que está estrechamente vinculada: la creación de objetos tridimensionales. Esta dimensión de la materia conecta el mundo de las ideas con el de las formas a partir del conocimiento del lenguaje plástico y del uso de materiales, procedimientos y técnicas de configuración tridimensional, así como de otros elementos de configuración formal y espacial, del análisis de la representación espacial y de la aplicación de la metodología general del proyecto de creación de objetos tridimensionales. Se espera con ello que el alumnado adquiera –junto a la capacidad de percepción espacial, táctil y cinestésica– un dominio técnico y unas habilidades creativas capaces de movilizar el pensamiento divergente, esa capacidad humana para proponer múltiples respuestas ante un mismo estímulo. Todo ello favorece el desarrollo de ciertos componentes de la formación artística fuertemente vinculados entre sí: la percepción intelectual y sensorial de la forma; la creación de objetos tridimensionales; y el análisis de la luz para la comprensión de la configuración y percepción de los objetos volumétricos.

La materia de Volumen proporciona al alumnado una visión general, tanto de las técnicas escultóricas más innovadoras como de las más tradicionales, para que identifique las propiedades y particularidades expresivas de los distintos materiales –barro, madera, piedra, mármol o metales, entre otros– y seleccione con criterio el más adecuado en función de la intencionalidad y función de cada objeto. También es preciso que aprenda las técnicas y procedimientos más significativos del ámbito de la escultura. Del mismo modo, debe reflexionar sobre los útiles y herramientas más

adecuados para cada producción artística, así como sobre el contexto cultural en el que se trabaja. Se abordan así aspectos relacionados con la composición en el espacio, fomentando la expresividad y el desarrollo del deleite estético y sensorial, para favorecer el crecimiento personal, social, académico y profesional. Otro aspecto importante al que se debe prestar atención desde esta materia es la reflexión sobre la necesidad de hacer un uso adecuado y responsable de los materiales, atendiendo a su impacto medioambiental y a la prevención y tratamiento de los posibles residuos que se generen, desarrollando así una actitud crítica, sostenible, inclusiva e innovadora ante la experiencia artística.

Estos fines vehiculan las competencias específicas de la materia de Volumen, definidas a partir de los objetivos generales y las competencias clave previstas para la etapa de Bachillerato. La consecución de las competencias específicas implicará la adquisición por parte del alumnado de los conocimientos y habilidades necesarios para proponer y llevar a cabo soluciones distintas soluciones factibles en la creación de propuestas volumétricas. Además, contribuirá a desarrollar su capacidad crítica y estética, utilizando el vocabulario específico adecuado para fundamentar sus juicios sobre distintas creaciones volumétricas, desde el respeto hacia la diversidad y hacia el patrimonio artístico y cultural.

Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar su grado de consecución.

Los saberes básicos de la materia que será necesario activar para adquirir dichas competencias específicas se organizan en cuatro bloques, que no deben acometerse obligatoriamente en el orden en el que están presentados, sino de una manera integrada en función de las demandas que planteen las distintas situaciones de aprendizaje, facilitándose de este modo una visión global de la materia. El primer bloque, «Técnicas y materiales de configuración», atiende a los materiales y procedimientos esenciales en el trabajo escultórico. El segundo bloque, «Elementos de configuración formal y espacial», comprende el lenguaje y las tipologías de las formas volumétricas. El tercer bloque, «Análisis de la representación tridimensional», recoge los elementos de la forma en el espacio y su presencia en el patrimonio artístico. Finalmente, el bloque llamado «El volumen en proyectos tridimensionales» se ocupa de la metodología proyectual y de su desarrollo.

Para una mejor adquisición de las competencias específicas de la materia es necesario proponer unas situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado mejorar el desempeño de las habilidades requeridas para el trabajo con las formas volumétricas, considerando la incorporación de herramientas digitales cuando resulte pertinente. En su desarrollo, los bloques de saberes deben trabajarse de forma conjunta, de manera que los conocimientos, destrezas y actitudes se activen de manera interrelacionada para responder a retos de progresiva complejidad.

## **2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**

**2.1.** 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.

Educación la mirada es esencial para dotar al alumnado de las destrezas necesarias para 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 periodos 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 del patrimonio, así como la riqueza creativa y estética inherente a ella. Las experiencias artísticas contribuirán al desarrollo de su personalidad y ampliarán su repertorio de recursos, facilitando la aplicación de los aprendizajes adquiridos a sus propias propuestas volumétricas y la realización de piezas equilibradas y creativas. Entre las obras analizadas, se debe incorporar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, 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: CCL1, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC22.**

**2.2.** Explorar las posibilidades plásticas y expresivas que se materializan en diversas obras volumétricas constituye una actividad imprescindible para que el alumnado pueda comprender las distintas funciones comunicativas del lenguaje tridimensional. Esta exploración debe partir del análisis de los elementos formales, funcionales y estructurales de las piezas tridimensionales, así como de la identificación de la relación entre forma y función, vinculando su función comunicativa y su nivel icónico. El acceso a las obras a través de diversas fuentes bibliográficas y digitales (sitios web, acceso digital a museos, etc.) hace posible que el alumnado pueda tener a su disposición una gran variedad de obras significativas de diferentes artistas, tanto del pasado como de la actualidad.

El análisis de obras permite al alumnado adquirir los conocimientos necesarios para explorar las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional a través de propuestas alternativas. 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 adquisición de esta competencia contribuye, además, a que alumnos y alumnas desarrollen su capacidad crítica y estética y descubran las cualidades expresivas de esta disciplina, adquiriendo los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para la explicación y justificación argumentada de obras propias y ajenas.

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: CCL1, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.**

**2.3.** 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 vaya a realizar. En el proceso de selección, habrá de tener en cuenta la sostenibilidad y el impacto ambiental de las herramientas y los materiales, y deberá considerar las condiciones de seguridad e higiene para su correcto uso.

La adquisición de esta competencia permite que el alumnado desarrolle la creatividad asociada con el pensamiento divergente, así como su autonomía y su capacidad de iniciativa. En la resolución de problemas volumétricos ha de considerarse, además, el error como una oportunidad de mejora y de aprendizaje que le ayude a desarrollar su autoestima personal y artística, así como su resiliencia. 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: CPSAA5, CC4, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1.**

**2.4.** Elaborar proyectos individuales o colectivos, 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, de forma tanto individual como colaborativa, 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 de la pieza, 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. 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. 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**: **CCL3**, **STEM3**, **CD3**, **CPSAA3.1**, **CPSAA3.2**, **CE3**, **CCEC3.1**, **CCEC4.1**, **CCEC4.2**.

### 3. SABERES BÁSICOS.

#### A. Técnicas y materiales de configuración.

- Materiales y herramientas de configuración tridimensional. Materiales sostenibles, naturales, efímeros e innovadores. Características técnicas, comunicativas, funcionales y expresivas. Terminología específica.
- Procedimientos de configuración: técnicas aditivas (modelado, escayola directa.), sustractivas (talla), constructivas (estructuras e instalaciones) y de reproducción (moldeado y vaciado, sacado de puntos, pantógrafo, impresoras 3D).

#### B. Elementos de configuración formal y espacial.

- Las formas tridimensionales y su lenguaje. Elementos estructurales de la forma: línea, plano, arista, vértice, superficie, volumen, texturas (visuales y táctiles), concavidades, convexidades, vacío, espacio, masa, escala, color.
- Composición espacial (campos de fuerza, equilibrio, dinamismo, etc.) y relación entre forma, escala y proporción.
- Relación entre forma y estructura. La forma externa como proyección ordenada de fuerzas internas.
- Elemento de relación (dirección, posición, espacio y gravedad).
- El movimiento en el volumen. Representación en la escultura. Elementos móviles en la obra tridimensional.
- La luz como elemento generador y modelador de formas y espacios.
- Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos en cuerpos volumétricos.

#### C. Análisis de la representación tridimensional.

- Escultura y obras de arte tridimensionales en el patrimonio artístico y cultural. Contexto histórico y principales características técnicas, formales, estéticas y comunicativas.
- La perspectiva de género y la perspectiva intercultural.
- Arte objetual y conceptual. La instalación artística.
- Grados de iconicidad en las representaciones escultóricas. Hiperrealismo, realismo, abstracción, síntesis, estilización. Relieve y escultura exenta.
- Las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional y su uso creativo en la ideación y realización de obra original.
- El respeto de la propiedad intelectual. Tradición, inspiración, plagio, apropiación.
- Fuentes bibliográficas y digitales de acceso a obras volumétricas de diferentes épocas y culturas: sitios web, acceso digital a museos, bibliotecas o colecciones digitales, etc.

#### D. El volumen en proyectos tridimensionales.

- Principios y fundamentos del diseño tridimensional.
- Tipología de formas volumétricas adaptadas al diseño de objetos elementales como medio de estudio y de análisis.
- Metodología proyectual aplicada al diseño de formas y estructuras tridimensionales. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos. Difusión de resultados.
- Proyectos de estructuras tridimensionales: modularidad, repetición, gradación y ritmo en el espacio.
- Proyectos de producciones artísticas volumétricas: secuenciación, fases y trabajo en equipo.
- Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.
- Piezas volumétricas sencillas en función del tipo de producto propuesto. Diseño sostenible e inclusivo. Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.
- Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional vinculadas con la materia.
- La propiedad intelectual: la protección de la creatividad personal.

### **4. RELACIÓN ENTRE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS, LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS SABERES BÁSICOS. NIVEL: 3º DE E.S.O.**

#### 4.1. VINCULACIÓN ENTRE ELLOS.

VOLUMEN. 1º BACHILLERATO. MODALIDAD ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

COMPETENCIAS ESPECIFICAS	DESCRIPTORES DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BASICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
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	CC1	1.1. Analizar los elementos formales y estructurales de obras volumétricas de diferentes épocas y culturas, identificando las técnicas, los materiales y los elementos compositivos empleados, incorporando, cuando proceda, las perspectivas de género e intercultural.	A. Técnicas y materiales de configuración -Materiales y herramientas de configuración tridimensional	Búsqueda de artistas de diferentes épocas y posterior análisis del empleo de los diferentes elementos de configuración de las obras tridimensionales  Exposición oral y observación del uso correcto del vocabulario de la materia y de la sensibilidad mostrada respecto a los valores de igualdad e interculturalidad
	CCEC1		C. Análisis de la representación tridimensional. -Escultura y obras de arte tridimensionales en el patrimonio artístico y cultural - La perspectiva de género y la perspectiva intercultural.	Búsqueda de artistas de diferentes épocas y posterior debate sobre la perspectiva de género e intercultural  Exposición oral y observación directa del respeto de las diferentes opiniones así como el respeto a los derechos humanos y a los valores de sostenibilidad
	CD1	1.2. Explicar los cánones de proporción y los elementos compositivos de piezas tridimensionales de diferentes periodos artísticos dentro de su contexto histórico, diferenciando los aspectos decorativos de los estructurales.		
	CPSAA4			
	CCEC2	1.3. Describir formas, estructuras, técnicas, materiales, proporciones y elementos compositivos tridimensionales, aplicando la terminología específica de la materia	B. Elementos de configuración formal y espacial  - Las formas tridimensionales y su lenguaje  - - Composición espacial  - - Relación entre forma y estructura	Creación de obras tridimensionales sencillas siguiendo unos determinados objetivos  Justificación y defensa de las elecciones que se han llevado a cabo y observación del vocabulario específico de la materia
	OCL1			

2. Explorar las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional, partiendo del análisis de 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	CCL1	2.1. Analizar los aspectos más notables de la configuración de obras tridimensionales, identificando las diferencias entre lo estructural y lo accesorio y describiendo la relación entre su función comunicativa y su nivel icónico.	A. Técnicas y materiales de configuración. - Materiales y herramientas - Procedimientos de configuración.	Elaborar construcciones abstractas con distintos materiales y técnicas
	CD1		C. Análisis de la representación tridimensional -Escultura y obras de arte tridimensionales en el patrimonio artístico y cultural. Contexto histórico y principales características técnicas, formales, estéticas y comunicativas	Análisis de diferentes obras de arte tridimensional y su contexto histórico y cultural
	CPSAA4	2.2. Explicar las funciones comunicativas del lenguaje tridimensional en obras significativas de diferentes artistas, justificando de forma argumentada la relación establecida entre la imagen y el contenido.		Exposición oral de las obras analizadas y debate de la relación existente entre la imagen y el contenido
	CCEC1			
	CCEC2			
	CC1	2.3. Elaborar producciones volumétricas con una función comunicativa concreta, atendiendo a la relación entre imagen y contenido, así como entre forma, estructura y función comunicativa, con distintos niveles de iconicidad.	B. Elementos de configuración formal y espacial	Creación de un diorama para expresar una idea concreta planificando y distribuyendo las tareas
	D. El volumen en proyectos tridimensionales.		Presentación y defensa y justificación de los materiales y técnicas utilizados	

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	CP5AA5	3.1. Resolver de forma creativa problemas de configuración espacial a través de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados en función de los requisitos formales, funcionales, estéticos y expresivos	D. El volumen en proyectos tridimensionales Metodología proyectual aplicada al diseño de formas y estructuras tridimensionales	Actividad para trabajar los distintos elementos expresivos
	CC4			Experimentación de composiciones con distintos materiales y técnicas
	CCEC4.1			Planificación de diferentes proyectos y las diferentes fases y pasos a seguir
	CCEC3.2	3.2. Explicar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional en las composiciones tridimensionales propuestas, justificando la selección de las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados	B. Elementos de configuración formal y espacial. - Las formas tridimensionales y su lenguaje	Presentación y defensa de los trabajos y de las decisiones tomadas en cuanto a materiales y resolución de las diferentes dificultades y retos que se van presentando a lo largo del desarrollo de estos para alcanzar los objetivos fijados
	CCE3.1			Coevaluación de los trabajos propuestos y observación directa en el aula de la participación, el uso del lenguaje propio de la materia de las diversas aportaciones

<p>4. Elaborar proyectos individuales o colectivos, 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</p>	<p>CCEC4.2</p> <p>CCL3</p>	<p>4.1. Planificar proyectos tridimensionales, organizando correctamente sus fases, distribuyendo de forma razonada las tareas, evaluando su viabilidad y sostenibilidad, y seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales más adecuados a las intenciones expresivas, funcionales y comunicativas</p>	<p>D. El volumen en proyectos tridimensionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Principios y fundamentos del diseño tridimensional.</li> <li>- Metodología proyectual aplicada al diseño tridimensional.</li> <li>- Proyectos de estructuras tridimensionales</li> <li>- Proyectos de producciones artísticas volumétricas: secuenciación, fases y trabajo en equipo</li> <li>- Estrategias de trabajo en equipo.</li> <li>- Piezas volumétricas sencillas</li> <li>- Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional vinculadas con la materia</li> <li>- La propiedad intelectual</li> </ul>	<p>Experimentación de composiciones con distintos materiales y técnicas</p>
	<p>CP SAA3.1</p>	<p>4.2. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, asumiendo diferentes funciones, valorando y respetando las aportaciones y experiencias de los demás e identificando las oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional que ofrece.</p>		<p>Planificación de diferentes proyectos y las diferentes fases y pasos a seguir de manera individual y en equipo</p>
	<p>CP SAA3.2</p>			

<p>4. Elaborar proyectos individuales o colectivos, 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</p>	CCEC4.1	<p>4.3. Realizar proyectos individuales o colaborativos, adecuando 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.</p>	<p>D. El volumen en proyectos tridimensionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Principios y fundamentos del <del>diseño tridimens</del>.</li> <li>- Metodología <del>proyectual</del> aplicada al <del>diseño</del> <del>tridimen</del>.</li> <li>- Proyectos de estructuras tridimensionales</li> <li>- Proyectos de producciones artísticas volumétricas: <del>secuenciación</del>, fases y trabajo en equipo</li> <li>- Estrategias de trabajo en equipo.</li> <li>- Piezas <del>volumétricas</del> sencillas</li> <li>- Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional vinculadas con la materia</li> <li>- La propiedad intelectual</li> </ul>	<p>Planificación de diferentes proyectos y las diferentes fases y pasos a seguir de manera individual y en equipo</p>
	CE3	<p>4.4. Evaluar y presentar los resultados de proyectos tridimensionales, analizando la relación entre los objetivos planteados y el producto final obtenido, y explicando las posibles diferencias entre ellos.</p>		<p>Presentación y defensa de los trabajos y de las decisiones tomadas en cuanto a materiales y resolución de las diferentes dificultades y <del>retos</del> <del>que</del> se van presentando a lo largo del desarrollo de estos para alcanzar los objetivos fijados</p>
	STEM.3			<p>Coevaluación de los trabajos propuestos y observación directa en el aula de la participación, el uso del lenguaje propio de la materia de las diversas aportaciones</p>
	CD3			
	CCEC3.1			

4.2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS A TRAVÉS DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

SABERES BASICOS	UNIDADES DIDÁCTICAS	SECUENCIA CIÓN
<p>A. Técnicas y materiales de configuración.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Materiales y herramientas de configuración tridimensional. Materiales sostenibles, naturales, efímeros e innovadores. Características técnicas, comunicativas, funcionales y expresivas. Terminología específica.</li> <li>- Procedimientos de configuración: técnicas aditivas (modelado, escayola directa.), sustractivas (talla), constructivas (estructuras e instalaciones) y de reproducción (moldeado y vaciado, sacado de puntos, pantógrafo, impresoras 3D)</li> </ul>	1. Materiales y técnicas. La seguridad en el taller	Primer trimestre
	7. Modelado y vaciado	Tercer trimestre
<p>B. Elementos de configuración formal y espacial.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Las formas tridimensionales y su lenguaje. Elementos estructurales de la forma: línea, plano, arista, vértice, superficie, volumen, texturas (visuales y táctiles), concavidades, convexidades, vacío, espacio, masa, escala, color.</li> <li>- Composición espacial (campos de fuerza, equilibrio, dinamismo, etc.) y relación entre forma, escala y proporción.</li> <li>- Relación entre forma y estructura. La forma externa como proyección ordenada de fuerzas internas.</li> <li>- Elemento de relación (dirección, posición, espacio y gravedad).</li> <li>- El movimiento en el volumen. Representación en la escultura. Elementos móviles en la obra tridimensional.</li> <li>- La luz como elemento generador y modelador de formas y espacios.</li> <li>- Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos en cuerpos volumétricos</li> </ul>	2. Elementos de configuración formal y espacial	Primer trimestre
C. Análisis de la representación tridimensional.	3. La obra	Primer

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escultura y obras de arte tridimensionales en el patrimonio artístico y cultural. Contexto histórico y principales características técnicas, formales, estéticas y comunicativas.</li> <li>- La perspectiva de género y la perspectiva intercultural.</li> <li>- Arte objetual y conceptual. La instalación artística.</li>   <li>- Grados de iconicidad en las representaciones escultóricas. Hiperrealismo, realismo, abstracción, síntesis, estilización. Relieve y escultura exenta.</li> <li>- Las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional y su uso creativo en la ideación y realización de obra original.</li> <li>- El respeto de la propiedad intelectual. Tradición, inspiración, plagio, apropiación.</li> <li>- Fuentes bibliográficas y digitales de acceso a obras volumétricas de diferentes épocas y culturas: sitios web, acceso digital a museos, bibliotecas o colecciones digitales, etc</li> </ul>	<p>tridimensional. Historia y evolución</p>	<p>trimestre</p>
<p>D. El volumen en proyectos tridimensionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Principios y fundamentos del diseño tridimensional.</li> <li>- Tipología de formas volumétricas adaptadas al diseño de objetos elementales como medio de estudio y de análisis.</li> <li>- Metodología proyectual aplicada al diseño de formas y estructuras tridimensionales.</li> </ul> <p>Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos. Difusión de resultados.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyectos de estructuras tridimensionales: modularidad, repetición, gradación y ritmo en el espacio.</li> <li>- Proyectos de producciones artísticas volumétricas: secuenciación, fases y trabajo en equipo.</li> <li>- Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.</li> <li>- Piezas volumétricas sencillas en función del tipo de producto propuesto. Diseño sostenible e inclusivo. Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.</li> <li>- Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional vinculadas con la materia.</li> <li>- La propiedad intelectual: la protección de la creatividad personal.</li> </ul>	<p>4.La génesis del volumen a partir de una estructura bidimensional</p>	<p>Primer trimestre</p>
	<p>5. Un proyecto al servicio de una idea. Diorama</p>	<p>Segundo trimestre</p>
	<p>6.Modulaciones espaciales</p>	<p>Segundo trimestre</p>

## 5. EVALUACIÓN.

La evaluación se realizará de forma **continua, formativa e integradora**. De la misma forma, debe determinar el **grado de comprensión** respecto a los saberes y las competencias específicas (evaluación **sumativa**).

- Se llevará a cabo una **evaluación inicial** al comienzo del curso.
- La evaluación se llevará a cabo **durante todo el proceso de aprendizaje**, que tendrá carácter continuo.  
Es necesario detectar el momento en el que se produce un obstáculo, la causa que lo produce y los mecanismos correctores necesarios para superarlos.
- La evaluación tiene carácter **formativo**, en la medida en que el profesor aporta la información necesaria para que el alumno sea capaz de detectar sus errores y pueda mejorar en su proceso de aprendizaje.
- Los profesores que imparten clase de las distintas materias a un grupo, compartirán el proceso de evaluación en las **sesiones de evaluación** que se llevarán a cabo a lo largo del curso de manera periódica y programada. En estas sesiones se evalúa el proceso de aprendizaje en base a la consecución de los objetivos de etapa y las competencias clave.
- Por último, tiene lugar una **evaluación final**, de carácter sumativo, realizada antes de finalizar el curso académica para valorar la evolución, progreso y grado de adquisición de las competencias, objetivos y contenidos por parte del alumnado.
- Con objeto de hacer partícipes a los propios alumnos del proceso evaluador, también tiene lugar una **autoevaluación** y una **coevaluación**, que se integrarán en distintas actividades a lo largo de todo el curso.

### 5.1. INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.

Los referentes de la evaluación son los **criterios de evaluación**, que estarán vinculados tanto a los saberes básicos como a las competencias específicas a través de los descriptores operativos. Esta información se obtiene de los instrumentos de evaluación que se van a emplear a lo largo de todo el curso; por tanto, dichos instrumentos permiten evaluarlos.

Los instrumentos utilizados en la evaluación son variados, accesibles, flexibles...y permiten una valoración objetiva del alumnado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRIT.EVAL. %	INST. EVAL. %	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
1.1. Analizar los elementos formales y estructurales de obras volumétricas de diferentes épocas y culturas, identificando las técnicas, los materiales y los elementos compositivos empleados, incorporando, cuando proceda, las perspectivas de género e intercultural.	3	1	Búsqueda de artistas de diferentes épocas y posterior análisis del empleo de los diferentes elementos de configuración de de las obras tridimensionales
		1	Exposición oral y observación del uso correcto del vocabulario de la materia y de la sensibilidad mostrada respecto a los valores de igualdad e interculturalidad
		1	Búsqueda de artistas de diferentes épocas y posterior debate sobre la perspectiva de género e intercultural

1.2. Explicar los cánones de proporción y los elementos compositivos de piezas tridimensionales de diferentes periodos artísticos dentro de su contexto histórico, diferenciando los aspectos decorativos de los estructurales.	2	2	Exposición oral y observación directa del respeto de las diferentes opiniones así como el respeto a los derechos humanos y a los valores de sostenibilidad
1.3. Describir formas, estructuras, técnicas, materiales, proporciones y elementos compositivos tridimensionales, aplicando la terminología específica de la materia	10	7	Creación de obras tridimensionales sencillas siguiendo unos determinados objetivos
		3	Justificación y defensa de las elecciones que se han llevado a cabo y observación del vocabulario específico de la materia

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRIT.EVAL. %	INST. EVAL. %	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
2.1. Analizar los aspectos más notables de la configuración de obras tridimensionales, identificando las diferencias entre lo estructural y lo accesorio y describiendo la relación entre su función comunicativa y su nivel icónico.	15	10	Elaborar construcciones abstractas con distintos materiales y técnicas
		5	Análisis de diferentes obras de arte tridimensional y su contexto histórico y cultural
2.2. Explicar las funciones comunicativas del lenguaje tridimensional en obras significativas de diferentes artistas, justificando de forma argumentada la relación establecida entre la imagen y el contenido.	2	2	Exposición oral de las obras analizadas y debate de la relación existente entre la imagen y el contenido
2.3. Elaborar producciones volumétricas con una función comunicativa concreta, atendiendo a la relación entre imagen y contenido, así como entre forma, estructura y función comunicativa, con distintos niveles de iconicidad.	10	7	Creación de un diorama para expresar una idea concreta planificando y distribuyendo las tareas
		3	Presentación y defensa y justificación de los materiales y técnicas utilizados
3.1. Resolver de forma creativa problemas de configuración espacial a	15	5	Actividad para trabajar los distintos elementos expresivos

través de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados en función de los requisitos formales, funcionales, estéticos y expresivos		5	Experimentación de composiciones con distintos materiales y técnicas
		5	Planificación de diferentes proyectos y las diferentes fases y pasos a seguir
3.2. Explicar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional en las composiciones tridimensionales propuestas, justificando la selección de las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados	8	5	Presentación y defensa de los trabajos y de las decisiones tomadas en cuanto a materiales y resolución de las diferentes dificultades y retos que se van presentando a lo largo del desarrollo de estos para alcanzar los objetivos fijados
		3	Coevaluación de los trabajos propuestos y observación directa en el aula de la participación, el uso del lenguaje propio de la materia de las diversas aportaciones
4.1. Planificar proyectos tridimensionales, organizando correctamente sus fases, distribuyendo de forma razonada las tareas, evaluando su viabilidad y sostenibilidad, y seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales más adecuados a las intenciones expresivas, funcionales y comunicativas	10	10	Experimentación de composiciones con distintos materiales y técnicas
4.2. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, asumiendo diferentes funciones, valorando y respetando las aportaciones y experiencias de los demás e identificando las oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional que ofrece.	10	10	Planificación de diferentes proyectos y las diferentes fases y pasos a seguir de manera individual y en equipo
4.3. Realizar proyectos	10	10	Planificación de diferentes proyectos y

individuales o colaborativos, adecuando 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.			las diferentes fases y pasos a seguir de manera individual y en equipo
4.4. Evaluar y presentar los resultados de proyectos tridimensionales, analizando la relación entre los objetivos planteados y el producto final obtenido, y explicando las posibles diferencias entre ellos.	5	3	Presentación y defensa de los trabajos y de las decisiones tomadas en cuanto a materiales y resolución de las diferentes dificultades y retos que se van presentando a lo largo del desarrollo de estos para alcanzar los objetivos fijados
		2	Coevaluación de los trabajos propuestos y observación directa en el aula de la participación, el uso del lenguaje propio de la materia de las diversas aportaciones
	<b>100</b>	<b>100</b>	

## 5.2. CRITERIOS DE CALIFICACION.

Al finalizar cada evaluación, se obtendrá una calificación que resulta de la ponderación de los criterios de evaluación, expresada a través de los diferentes instrumentos de evaluación. Cada criterio puede ser valorado con más de un instrumento.

(Mirar la tabla que aparece arriba)

La calificación final del curso se puede obtener tanto de la media ponderada de los criterios de evaluación como de la media aritmética de las evaluaciones. De ambas maneras se obtiene el mismo resultado, haciendo más comprensible la obtención de esta calificación especialmente para las familias.

Los resultados de la evaluación se expresarán numéricamente de 0 a 10 puntos. Para aprobar, el alumno ha de obtener una calificación de 5 o superior.

Existe una evaluación extraordinaria, de forma que en la "3ª evaluación" se podrá aplicar el mismo criterio que en las dos evaluaciones anteriores.

## 5.3. CRITERIOS PARA LA RECUPERACIÓN.

### 5.3.1. Recuperación de alguna evaluación.

- Si un alumno suspende una evaluación, al término de la misma el profesor entregará al alumno un Plan de Trabajo en el que se registran una serie de

actividades que el alumno deberá realizar; dichas actividades se corresponden con los criterios de evaluación que no ha superado en la evaluación correspondiente, y que, por supuesto, se han trabajado en el aula. Asimismo, se indicará la fecha de entrega de las mismas. Por este procedimiento no se puede limitar la calificación de un alumno, ya que la evaluación tiene carácter sumativo.

- Del mismo modo, si un alumno quiere obtener una calificación superior a la que tenía, podrá conseguirlo entregando los trabajos como le indique su profesor/a y en la fecha que le diga. Dichas actividades, igualmente, se corresponden con los criterios de evaluación trabajados durante esa evaluación, aunque con un grado mayor de profundización y/o ampliación..
- Si al finalizar el curso, un alumno no alcanza la calificación de 5, deberá presentarse a la evaluación extraordinaria; para ello, durante el período asignado desde la finalización de las clases hasta la fecha asignada para recuperar, el alumno asistirá a sus clases de manera regular según horario lectivo, y será el profesor quien le diga las actividades que tendrá que realizar para aprobar la materia y afianzar contenidos, y que se corresponderán con los criterios de evaluación no alcanzados y, por tanto, los saberes no adquiridos. De la misma forma, también realizará una prueba objetiva. Todo ello quedará registrado en un Plan de Trabajo entregado tanto al alumno como a sus familias a través de la Plataforma Educamos CLM.

#### 5.3.2. Recuperación de alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores.

- En el caso de alumnos de 1º de Bachillerato, no se da el caso de alumnos con la materia de Volumen pendiente de cursos anteriores.

#### 5.3.3. Alumnos repetidores.

- Se elabora también, según contempla la ley vigente, un Plan de Trabajo para los alumnos repetidores.
- Queda a disposición del Departamento de Orientación en una carpeta creada a tal efecto en Teams.
- Durante este curso académico, se van a trabajar los mismos saberes básicos y se van a utilizar los mismos instrumentos que para el resto de los compañeros del grupo, haciendo especial hincapié en aquellos aspectos más relevantes de la Programación.

## ASPECTOS GENERALES.

### 6. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA.

Con el objeto de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, se evaluará la propia práctica docente del profesorado. Para ello:

- Por un lado, se creará un formulario online para que los alumnos puedan responder de manera sencilla y anónima, aportando sus propios criterios e ideas de mejora.
- Por otra parte, el profesor debe autoevaluar su propia actuación e intercambiar opiniones con los compañeros.

Las conclusiones darán lugar a la reflexión y propuestas de mejora, y serán recogidas en las actas del Departamento. Al finalizar el curso, se adjuntarán dichas conclusiones a la Memoria anual del Departamento, sirviendo de partida para el comienzo del curso siguiente.

Asimismo, es importante la **reflexión** sobre el clima en la clase, los intercambios comunicativos y la colaboración entre los alumnos, la organización de los materiales y recursos, etc. La información obtenida es la que permite conocer realmente las condiciones en las que está trabajando el profesor, los aspectos que han favorecido el aprendizaje y aquellos otros que sería necesario modificar.

### 7. METODOLOGÍA.

#### 7.1. TÁCTICAS DIDÁCTICAS.

Tanto en la EPVA como en la materia de Proyectos de Artes Plásticas y Visuales de 1º de E.S.O., presentan una planificación dinámica a través de los saberes básicos, usando los procedimientos, materiales y técnicas oportunos.

El currículo se adapta a las distintas capacidades de los alumnos/as, a sus diferencias individuales y grupales, siendo el principal objetivo lograr **aprendizajes significativos**.

La base metodológica de la propia materia requiere:

- La participación en el proceso de aprendizaje del alumno y en el de sus compañeros.
- Asumir las responsabilidades en relación a compañeros de grupo, dado el caso.
- Practicar la comunicación técnica y la toma de decisiones consensuadas, defendiendo sus ideas y respetando las ideas de los demás.
- La importancia de la **documentación** sobre un tema antes de la elaboración de creaciones propias.

La utilización de las nuevas tecnologías como metodología nos permite profundizar e indagar en el espacio expositivo que ofrece internet, así como en las fuentes informativas y aplicaciones artísticas que alberga. Se recurrirá a las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje marcado por los saberes básicos de la materia, a través de documentación audiovisual. Cuando sea necesario, el grupo se desplazará al aula de TIC, donde pueden tomar un

ordenador, que se encuentra a disposición de los alumnos para cubrir las necesidades de la materia.

Por otro lado, el alumno se convierte en motor de su propio proceso de aprendizaje al modificar él mismo sus esquemas de conocimiento. Junto a él, el profesor ejerce el papel de guía al poner en contacto los conocimientos y las experiencias previas del alumno con una serie de nuevos saberes y acceso a nuevos procedimientos.

Un aspecto importante es la valoración del **proceso incluso por encima del resultado**, de forma que el alumno sepa la importancia que el **trabajo metódico** supone en la creación de imágenes de todo tipo.

## 7.2. AGRUPAMIENTOS.

Es preciso que organicemos agrupamientos que favorezcan modos de aprendizaje cooperativo y que faciliten intercambios de diferentes puntos de vista.

En general, podemos recurrir a modalidades clásicas de agrupamiento:

- *Trabajo individual*: para favorecer la reflexión y la práctica de una manera individualizada.
- *Trabajo en pequeño grupo* (3-6) para el desarrollo de experiencias, proyectos, discusión...
- *Trabajo en grupo-clase* para exposición de trabajos realizados y/o para llevar a cabo algún proyecto.
- *Trabajo cooperativo*, que se llevará a cabo dentro del entorno de aprendizaje.

## 7.3. ORGANIZACIÓN DE LOS ESPACIOS Y DEL TIEMPO.

- El primer pilar fundamental en la **organización de espacios** es el desarrollo de las materias dentro del aula de Plástica, dado que nos ofrece tanto la disponibilidad de los materiales específicos necesarios para llevar a cabo todo el proceso de enseñanza y aprendizaje, como de armarios y estanterías habilitados para depositar el material que aporta el alumno, y que le es necesario para sus clases.
- Mantener la organización y distribución del taller en el que impartiremos las clases según horario. Las posibilidades de planificación y de realización de actividades diferentes es amplia, flexible y muy enriquecedora para los alumnos. También se disponen de espacios comunes del centro: biblioteca, salón de actos, capilla, pasillos...
- Utilización del vestíbulo y otros espacios como soporte para llevar a cabo exposiciones con los trabajos de los alumnos.
- En la medida de lo posible, se usarán espacios de medios audiovisuales e informáticos para el desarrollo de algunas actividades.

Respecto al **tiempo**, se hará una previsión *aproximada* de la duración de cada una de las unidades didácticas teniendo también en cuenta el nivel de progresión y acumulación de contenidos a medida que avanzamos en el curso.

Se tendrán también en cuenta aquellos períodos del curso lectivo que sean más adecuados para organizar actividades extraescolares o complementarias.

## 7.4. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

Dentro de los **recursos didácticos**, se procurará que el empleo de información audiovisual sea una constante a lo largo de todo el curso académico.

Los contenidos teóricos son expuestos por el profesor siendo los alumnos los que deben ir tomando notas de lo tratado en clase.

No obstante, para la realización de trabajos de pequeño formato, trabajos de investigación fuera del aula... son los alumnos los que aportarán el material necesario a clase.

En cuanto a los **materiales**, se proveerá a los alumnos de la infraestructura necesaria que cada momento precise, y en una proporción alumnos/equipos lo más óptima posible:

- caballetes de pintura para la elaboración de dibujos de mayor formato,
- mesas que favorecen el trabajo en grupo,
- pantalla y cañón para proyección de imágenes y vídeos,
- ordenadores...

## **8. ASPECTOS RELEVANTES RELACIONADOS CON LAS PRODUCCIONES ARTÍSTICAS.**

En relación a la evaluación del proceso de aprendizaje y aplicando los procedimientos de evaluación arriba detallados, el Departamento de Artes Plásticas ha de mencionar de forma especial el hecho de que las materias que se trabajan en la E.S.O. son fundamentalmente procedimentales. Actividades relacionadas con el desarrollo de destrezas y habilidades a desarrollar por parte del alumnado, se llevan a cabo continuamente, por ejemplo. Se añaden a éstas otro tipo de actividades y pruebas objetivas a realizar a lo largo de los trimestres, aunque hacemos especial hincapié en el conjunto de este tipo de actividades como “pruebas” objeto de la evaluación. Dado que en este Centro, además, existe un Bachillerato de Artes y la producción de obras es realmente enorme, el profesorado de este Departamento considera que es más importante la devolución de dichas producciones a los alumnos, previo acuerdo con ellos, y esto se debe a:

- ✓ El espacio que sería necesario para guardarlo todo durante el tiempo estipulado según legislación vigente, es inviable.
- ✓ Necesidad, por parte del alumnado, de revisar sus producciones para resolver sus propias dudas, cuando, además, el profesorado realiza anotaciones con frecuencia sobre las mismas. Dichas indicaciones ayudan al alumnado a alcanzar los objetivos marcados o incluso se sugieren medidas de ampliación/profundización de ciertos aspectos.
- ✓ Cuestiones emocionales, a veces relacionadas con la autoestima, la propia identidad, su paso por esta etapa educativa, etc. Hemos de ser conscientes de que el Arte, en definitiva, es un medio de expresión y búsqueda interior e íntima de cada individuo.
- ✓ Las producciones artísticas son más que documentos objeto de evaluación y en cada una de ellas hay una pequeña parte de cada alumno y alumna matriculados en alguna de las materias que imparte este Departamento, y como tales, el lugar en el que están mejor custodiados es en manos de sus propios creadores.

Bajo todas estas consideraciones mencionadas, el profesorado de este Departamento considera que para que quede constancia de todas las pruebas que son objeto de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado, todas las actividades propuestas por el profesorado serán entregadas por todos los alumnos, además, de manera digital; es decir, los profesores del Departamento crearán en las Aulas Virtuales del Entorno de Aprendizaje de la Plataforma Educamos CLM, todas las tareas que se

hayan pedido, y a medida que se vayan entregando físicamente, el alumno hará una fotografía de dicha actividad, y ésta será adjuntada a la tarea creada a tal efecto. De este modo, quedará a disposición del profesor, Equipo Directivo e incluso del Servicio de Inspección si así lo requiere, en algún procedimiento que pudiera surgir durante el curso académico como recurso a utilizar a causa de alguna reclamación.

## 9. MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA.

Las medidas de inclusión que, desde este Departamento, podemos tomar, son aquéllas que se refieren al nivel de aula, o bien a medidas individualizadas / extraordinarias de inclusión educativa.

- Los **saberes básicos** que se trabajan no son algo rígido, sino que por el contrario han de atender las necesidades de aquellos alumnos que no presentan un nivel homogéneo con el resto del grupo. Tal es el caso de algunos aspectos que exigen un alto grado de comprensión espacial o un nivel de ejecución muy especializado. Además, los criterios de evaluación que se relacionan con ellos se entrelazan, con lo cual, no pueden contemplarse como estancos, y a su vez, hay que adecuarlos al nivel, ritmo y capacidad diferente de cada alumno.
- Por otro lado, no todos los alumnos necesitan el mismo **tiempo** para asimilar un aprendizaje, ni tampoco lo hace con la misma intensidad. Por tanto, se parte siempre de un nivel mínimo para todos a la terminación de la etapa, y ha de prestarse el tiempo suficiente para que pueda recuperar aquellos criterios que no han sido alcanzados.  
Se puede volver en cualquier momento a retomar los conceptos básicos; ello garantiza su comprensión.
- De todos modos, tanto EPVA como Proyectos de Artes Plásticas y Visuales, son materias en las que se pueden priorizar los **aprendizajes de tipo procedimental**, que a su vez son los más motivadores y de mayor éxito para los alumnos, especialmente para aquéllos de rendimiento más lento. Se puede plantear el trabajo en el aula a través de bancos de actividades graduadas.
- Es fundamental la **colaboración con el Departamento de Orientación**, tanto en la información que aporta sobre los perfiles del alumnado y los casos específicos, como en las directrices que pueden ayudar en la adecuación del proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Una vez identificados los aspectos deficitarios dentro del grupo, se trabajará el refuerzo de contenidos curriculares dentro del aula ordinaria, aunque, en caso de que sea necesario, se elaborará una adaptación curricular, tanto si es no significativa como significativa. Pero no debemos olvidar tampoco la atención educativa a alumnos con altas capacidades, a los que se debe tener en cuenta y realizar con ellos una profundización en el currículo.

## 10. ELEMENTOS TRANSVERSALES.

La educación en valores y los proyectos del centro son complementarios a los saberes básicos de las distintas materias. Se pueden trabajar incardinados con el trabajo diario del alumnado de las distintas materias del departamento. Por ello, éstas participan en los siguientes planes y proyectos:

- Plan de igualdad del centro.
- Plan de lectura del centro.
- Plan de digitalización del centro.
- Sección bilingüe.
- Programa STEAM.
- Radio del centro.

## **11. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.**

- Visita a la Exposición de Artes Plásticas de Valdepeñas.  
Nivel: 1º y 2º de Bachillerato de Artes.  
Primer trimestre (comienzos).
- Visita al Museo Gregorio Prieto de la misma localidad.  
Bachillerato de Artes (1º ó 2º). 4º de ESO.  
Primer o segundo trimestre.
- Visita al Museo Municipal de la localidad y participación en actividades programadas.  
1º y 2º de Bachillerato de Artes.  
Segundo trimestre.
- Visita al Museo del Prado / Museo de Arte Contemporáneo Reina Sofía (Madrid) / Fundación Juan March (Cuenca). El Museo a visitar depende de la Programación ofertada por la institución.  
Nivel: 1º y 2º de Bachillerato de Artes y 4º de ESO matriculados en la Materia de EPVA.  
Segundo trimestre.
- Exposición Balbuenarte VIII.  
Alumnos de Bachillerato de Artes.  
Final de curso.
- Exposiciones temporales en el hall del instituto.  
Todos los niveles.  
A lo largo de todo el curso.
- Charlas realizadas por profesionales según disponibilidad.  
1º y 2º de Bachillerato de Artes.  
Fecha por determinar.
- Visita a una Facultad de Bellas Artes: Granada / Cuenca / Madrid, en función de la oferta más adecuada para los alumnos.  
1º y 2º de Bachillerato de Artes.  
Fecha: segundo o tercer trimestre.

- Visita a alguna exposición temporal que pueda surgir dentro de la Comunidad.  
Dirigida tanto a 1º y 2º de Bachillerato de Artes, como a alumnos de 4º de ESO.  
Fecha por determinar.