

I.E.S. "PINTOR ANTONIO LÓPEZ"
TRES CANTOS

PROGRAMACIÓN
DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

CURSO ACADÉMICO 2025-26

ÍNDICE

1	COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO. MATERIAS IMPARTIDAS	4
2	EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º, 2º E.S.O.	
	INTRODUCCIÓN	4
	OBJETIVOS DEL ÁREA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL	4
	OBJETIVOS DE LA ETAPA: E.S.O.	6
	COMPETENCIAS CLAVE	7
3	PROGRAMACIÓN EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º E.S.O.	9
	INTRODUCCIÓN	9
	BLOQUES DE CONTENIDOS	9
	CONTENIDOS. SABERES BÁSICOS 1º Y 2º E.S.O.	11
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN	11
	CONTENIDOS DETALLADOS	18
	TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS	19
	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	19
	RECURSOS	20
	LIBRO DE TEXTO	20
	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	21
	RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES DEL MISMO CURSO.	22
	RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE OTROS CURSOS	
	PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA EN E.S.O.	23
4	PROGRAMACIÓN EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º E.S.O.	24
	BLOQUES DE CONTENIDOS	24
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN	25
	CONTENIDOS DETALLADOS	31
	TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS	32
	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	32
	RECURSOS	33
	LIBRO DE TEXTO	34
	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	34
	RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES DEL MISMO CURSO.	35
	RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE OTROS CURSOS	
5	BACHILLERATO	36
	OBJETIVOS DE LA ETAPA. BACHILLERATO	36
6	PROGRAMACIÓN DE CULTURA AUDIOVISUAL. 1º BACHILLERATO	37
	INTRODUCCIÓN	37
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN	38
	CONTENIDOS	40
	TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS	44
	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	44
	RECURSOS	45
	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	45
	SUPERACIÓN DE EVALUACIONES SUSPENSAS	47

	RECUPERACIÓN DE LA MATERIA PENDIENTE	47
	PÉRDIDA DE DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA	47
7	DIBUJO TÉCNICO. BACHILLERATO	47
	INTRODUCCIÓN	47
	OBJETIVOS DEL ÁREA DE DIBUJO TÉCNICO	49
8	PROGRAMACIÓN DIBUJO TÉCNICO I. 1º BACHILLERATO	50
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN	50
	CONTENIDOS	53
	TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS	55
	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	55
	RECURSOS	56
	LIBRO DE TEXTO	56
	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	57
	SUPERACIÓN DE EVALUACIONES SUSPENSAS	58
	RECUPERACIÓN DE LA MATERIA PENDIENTE	59
	PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA	59
9	PROGRAMACIÓN DIBUJO TÉCNICO II. 2º BACHILLERATO	60
	INTRODUCCIÓN	60
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN	61
	CONTENIDOS	64
	TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS	65
	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	67
	RECURSOS	68
	LIBRO DE TEXTO	68
	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	69
	SUPERACIÓN DE EVALUACIONES SUSPENSAS	70
	RECUPERACIÓN DE LA MATERIA DE DIBUJO TÉCNICO I PENDIENTE	71
	PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA	72
10	ANEXOS	73
	ATENCIÓN A ALUMNOS PENDIENTES Y REPETIDORES	73
	ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS	73
	ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES (DIVERSIDAD). ADAPTACIONES CURRICULARES	75
	ELEMENTOS TRANSVERSALES	77
	EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE	81
	PUBLICACIÓN, COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN A LOS ALUMNOS Y FAMILIAS	81

COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO. MATERIAS IMPARTIDAS

El Departamento de Artes Plásticas está compuesto por la profesora Dña. Laura Fernández Muñoz, que desempeña el cargo de Jefa de Departamento y Ricardo Cordero Díez.

El Departamento de Artes Plásticas impartirá, durante el presente curso 2025-26, las asignaturas de:

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL (EPVA) de 1º de E.S.O.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL (EPVA) de 2º de E.S.O.

CULTURA AUDIOVISUAL (CAV) de 1º de Bachillerato

DIBUJO TÉCNICO (DT I) de 1º de Bachillerato

DIBUJO TÉCNICO (DT II) de 2º de Bachillerato

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

1º DE E.S.O., 2 º DE E.S.O.

INTRODUCCIÓN

La Educación Plástica, visual y audiovisual se hace imprescindible en la educación secundaria a partir de la necesidad del alumnado de desarrollar las capacidades de **expresión, análisis, apreciación y creación de imágenes**.

En la Educación Secundaria Obligatoria se consideran fundamentales dos tipos de acciones: las que instrumentalizan los contenidos de la materia como lenguaje y atienden a situaciones específicas de comunicación y expresión y aquellas que tratan de desarrollar unas capacidades básicas de observación, atención, retentiva y memoria visual.

Así pues, nuestras materias tratarán de desarrollar capacidades como la creatividad, el pensamiento divergente, la observación, la atención retentiva, la memoria visual... así como la adquisición de conocimientos fundamentales de los lenguajes visuales: punto, línea, plano, textura, composición, color, trazados geométricos fundamentales y técnicas instrumentales.

En nuestra área contamos con la característica de poder establecer unas ideas centrales que proporcionen continuidad en el tratamiento de los contenidos a lo largo de toda la etapa, de forma que el alumnado pueda relacionar y progresar, retomando cada nuevo proceso allí donde se dejó anteriormente, y alcanzar mayores niveles de complejidad.

Por todo ello, los bloques de contenidos en la etapa de E.S.O. presentarán una continuidad importante en todos los niveles, incorporándose algunos contenidos en los cursos de 2º con respecto a 1º. En cada curso se revisarán contenidos del curso anterior, estableciéndose al mismo tiempo una escala gradual de complejidad

Los contenidos son fundamentalmente conceptuales, desarrollándose los conceptos a través de los procedimientos. Esto es por lo que la realización y presentación de trabajos prácticos cobra una vital importancia en el proceso de aprendizaje.

OBJETIVOS DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

El área de Educación Plástica Visual y Audiovisual contribuirá a desarrollar en los alumnos las capacidades que les permitan:

1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.
3. Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.
4. Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual, con la finalidad de enriquecer estéticamente sus posibilidades de comunicación y de saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.

5. Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas, valorando el esfuerzo de superación que comporta el proceso creativo.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.
7. Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies, y el detalle, de manera que sean eficaces para la comunicación
8. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.
9. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.
10. Conocer y valorar el patrimonio artístico de Castilla y León, y participar en la realización de trabajos basados en alguna de esas obras artísticas, especificando los contenidos que se han de desarrollar. Aceptar la convivencia con valores artísticos propios de otras culturas.
11. Respetar, apreciar y aprender a interpretar otros modos de expresión visual y plástica distintos del propio y de los modos dominantes en el entorno, mediante la superación de estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios personales que le permitan actuar con iniciativa y adquirir criterios.

OBJETIVOS DE LA ETAPA: E.S.O.

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos las capacidades que les permitan:

1. Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
2. Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
3. Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
4. Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
5. Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las

tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

6. Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
7. Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
8. Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
9. Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
10. Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
11. Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
12. Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

COMPETENCIAS CLAVE

1.- Competencia en Comunicación lingüística (CCL)

Supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de forma coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos, y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa. Constituye la base para el pensamiento propio y la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la escritura o la signación para pensar y aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

2.- Competencia Plurilingüe (CP)

Implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Esta competencia supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales, y aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas, incluidas las clásicas, y, en su caso, mantener y adquirir destrezas en la lengua o las lenguas familiares y en las lenguas oficiales. Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.

3.- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)

Entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible. La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos para resolver problemas en diferentes contextos. La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social. La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

4.- Competencia digital (CD)

Implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas. Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

5.- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)

Implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para auto conocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia, y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de los demás, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro, así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

6.- Competencia ciudadana (CC)

Contribuye a que los alumnos y las alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030.

7.- Competencia emprendedora (CE)

Implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas. Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a

arriesgar y a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento, y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y la gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.

8.- Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

Supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma.

PROGRAMACIÓN 1º E.S.O. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

-

INTRODUCCIÓN

Si en otras épocas históricas era la palabra, tanto en su expresión oral como escrita, la principal forma de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, hoy en día la imagen tiene un protagonismo sin precedentes en ninguna otra época de la historia de la humanidad.

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

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

BLOQUES DE CONTENIDOS

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

1 – Patrimonio artístico y cultural. Aplicación estética y análisis

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

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

Incluye un análisis de los diferentes elementos que configuran el lenguaje visual para facilitar al alumno el manejo de los mismos en sus propias creaciones facilitando la intencionalidad comunicativa. En el primer curso se incluirá el análisis de estos elementos en el plano bidimensional.

3 – Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos

Recoge, entre otras cuestiones, la introducción a la geometría plana y los trazados geométricos básicos, así como la aplicación de técnicas secas y húmedas. En el primer curso se trabajará en las dos dimensiones.

4 – Imagen y comunicación visual y audiovisual

Incluye los contenidos relacionados con el lenguaje y la comunicación visual utilizados tanto en la imagen fija como en la imagen en movimiento. En el primer curso se estudiará el cómic, la fotografía y la imagen visual fija. Se analizará el uso de los elementos del lenguaje visual y su intencionalidad expresiva.

La materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual perseguirá que el alumno identifique y sitúe en el tiempo determinadas propuestas artísticas, analizadas con criterios plásticos y vocabulario específico, teniendo en cuenta los elementos formales de la imagen visual y audiovisual, los tipos de imágenes, las intencionalidades comunicativas de las imágenes o los tipos de producciones artísticas. Asimismo, deberá adquirir las técnicas a través de la experimentación y el uso de materiales y útiles propios de la plástica o del trabajo en el medio audiovisual, o conocer diferentes técnicas artísticas. Se buscará que el alumno adopte una postura abierta y favorable, perseverancia, curiosidad, interés y respeto. Se tenderá a que alcance una base cultural, que permita valorar y respetar: obras de arte, artistas, diferentes tendencias y movimientos artísticos, patrimonio cultural y artístico; tanto a lo largo de la historia como el más propio y cercano. Por último, el alumno deberá saber expresar y analizar su práctica artística y la de los demás.

Los aportes teóricos y los conocimientos culturales serán introducidos en relación con las preguntas que plantee la práctica. Se permite así adquirir métodos y puntos de referencia en el espacio y el tiempo para captar y explicitar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados. La creación de expresiones artísticas de diversa índole facilita la introducción de temas transversales. Se pueden plantear trabajos individuales o en grupo, en los que el producto final tenga una intencionalidad y finalidad concreta.

CONTENIDOS. SABERES BÁSICOS 1º Y 2º E.S.O.

1. Patrimonio artístico y cultural

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

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

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

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

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

4. Imagen y comunicación visual y audiovisual

- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.
- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS . CRITERIOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 1

Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano,

mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.

La expresión artística en cualquiera de sus formas es un elemento clave para entender las diferentes culturas de todas las épocas a lo largo de la historia de la humanidad. Ya sea por medio de la arquitectura, la pintura, la escultura, las artes decorativas o el audiovisual, entre otros, el ser humano se define a sí mismo, pero también a la sociedad en la que está inmerso, bien sea por asimilación o por rechazo, con todos los numerosos matices intermedios. Una mirada sobre el arte, que desvele la multiplicidad de puntos de vista acerca de toda clase de aspectos y la variación de los mismos a lo largo de la historia, no puede más que ayudar al alumnado en la adquisición de un sentir tolerante hacia los demás.

Es por ello que resulta fundamental la contextualización de toda producción artística, para poder valorarla adecuadamente, así como para tomar perspectiva sobre la evolución de la historia del arte, y con ella, de las sociedades que dan lugar a dichas producciones. El alumnado, trabajando este aspecto, entenderá también la importancia capital de la conservación, preservación y difusión del patrimonio artístico común, comenzando por el que le es más cercano, hasta alcanzar finalmente el del conjunto de la humanidad.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 2

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

La creación de producciones plásticas propias es una herramienta clave para el desarrollo de la creatividad y la imaginación del alumnado, así como para la construcción de un discurso crítico elaborado y fundamentado sobre sus propias obras y las de cualquier otro ser humano. A partir de la comprensión activa de las dificultades inherentes a todo proceso de creación en sus diferentes fases, con la asimilación de la compleja vinculación entre lo ideado y lo finalmente conseguido, el alumnado puede superar distintos prejuicios, especialmente persistentes en lo relativo a la percepción de las producciones artísticas y culturales.

Al mismo tiempo, el intercambio de experiencias con sus iguales, así como la puesta en contexto de estas con manifestaciones artísticas y culturales de todo tipo, deben servir para que el alumnado amplíe sus horizontes y establezca un juicio crítico – y autocrítico – respetuoso con las creaciones de los demás, vengan estas de donde vengan, y basado en el conocimiento.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1.1. Describir, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

1.2. Explicar de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción.

1.3. Realizar de forma guiada composiciones básicas aplicando de forma gradual los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color.

1.4. Conocer las técnicas básicas para la creación de bocetos que permitan expresar ideas sencillas.

1.5. Identificar y analizar los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 3

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

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

Cuanto mayor sea el conocimiento de las artes visuales y del universo audiovisual por parte del alumnado, más sencillo resultará que comprenda su importancia como elemento cultural en la sociedad contemporánea, para lo cual es indispensable que se pongan a su alcance las obras del pasado en este terreno, comprendiendo que son las que han construido el camino para llegar hasta el punto en el que nos encontramos hoy. Una consecuencia lógica de esto será la elaboración de una mirada respetuosa y tolerante hacia la creación artística en general y sus manifestaciones visuales y audiovisuales en particular.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.

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

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 4

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

En la creación de producciones artísticas, las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente ilimitados; desde el trabajo con la arcilla hasta el videomapping, las formas de expresión son inabarcables, y los resultados son tan diversos como lo es la propia creatividad del ser humano, que no puede ser encerrada en unos formatos predeterminados. Para el alumnado, es importante la asimilación de esta multiplicidad como un valor generador de riqueza a todos los niveles, por lo que deberá entender su naturaleza diversa desde el acercamiento a sus modos de producción, pero también a los de las distintas manifestaciones culturales a las que da lugar un contexto extremadamente mediatizado como el contemporáneo, donde la imagen está especialmente presente en toda clase de contextos y con todo tipo de fines, ya sea el artístico, el puramente mediático, o el de la simple documentación de índole personal.

En este sentido, parece esencial que el alumnado pueda comenzar a identificar y diferenciar los medios de producción de imágenes y los distintos resultados que proporcionan, pero también, entender que existen variadísimas herramientas de manipulación, edición y postproducción de las mismas, y, de este modo, establecer la voluntad existente tras su creación, para lo que necesitará aprender a ubicarlas en su contexto cultural con una cierta precisión, determinando las coordenadas básicas que lo componen.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

4.1. Observar y analizar de forma guiada los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.

4.2. Identificar los elementos configuradores de la imagen.

4.3. Diferenciar las distintas técnicas empleadas en la elaboración de distintas obras plásticas.

4.4. Experimentar con las diferentes técnicas analizando los resultados obtenidos en función de la intencionalidad perseguida.

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

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

- 4.7. Describir una imagen distinguiendo los aspectos denotativos y connotativos de la misma.
- 4.8. Diseñar elementos visuales propios de un cómic, anuncio, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística.

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 5

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

Llevar a buen término una producción artística es el resultado de un proceso complejo que implica, además de la capacidad de introspección y de proyección de los propios pensamientos y sentimientos, el conocimiento de los materiales, herramientas y técnicas propios del medio de expresión artística escogido. Por ejemplo, en el audiovisual no se puede desligar la imagen de lo sonoro, error muy común que da lugar a la creación de piezas insatisfactorias en el segundo aspecto; para crear una pieza interesante en este terreno, es indispensable el conocimiento de las posibilidades expresivas de la banda sonora, así como de las diferentes herramientas con las que esta se puede trabajar. Para que el alumnado consiga expresarse de manera autónoma, singular y significativa, aportando una visión personal sobre el mundo a su producción artística, ha de conocer las herramientas de las que dispone en el terreno escogido, así como sus posibilidades de empleo, experimentando con los diferentes resultados conseguidos y los efectos producidos en el público receptor de la obra. De este modo, además, se potenciará una visión crítica e informada sobre su propio trabajo y el de los demás, así como las posibilidades de comunicación con su entorno, y en consecuencia, la autoconfianza que genera el manejo correcto de diferentes herramientas de expresión.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.
- 5.2. Expresar sentimientos realizando composiciones que transmitan emociones básicas.
- 5.3. Aplicar métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 6

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

Para el desarrollo de la identidad personal del alumnado, es indispensable el conocimiento del contexto artístico y cultural de la sociedad en la que experimenta sus vivencias. El conocimiento

crítico de estos y muchos otros referentes, modela la identidad del alumnado y le ayuda a insertarse en la sociedad de su tiempo y comprenderla mejor.

Por otra parte, si entendemos la historia del arte y la cultura como un todo continuo e indelible, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente, enmarcadas en un contexto histórico determinado, aparte de fomentar en el alumnado una visión dinámica y holística de la misma, se conseguirá que sus propias producciones resulten más satisfactorias, tanto en la vertiente personal como en la social, al estar conscientemente integradas en un entorno del que no resultan ajenas. A partir del análisis contextualizado de las referencias más cercanas a su experiencia, el alumnado es capaz de identificar sus singularidades y puede hacer uso de esos referentes en sus procesos creativos, enriqueciendo así sus creaciones.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.

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

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 7

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

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de lenguajes artísticos convivientes, desde los más tradicionales, como la pintura, que acompaña al ser humano prácticamente desde sus inicios, hasta los más recientes, como las infinitas variaciones del audiovisual, pasando por los más rupturistas, como la instalación o la performance. El alumnado debe ser capaz de identificarlos, así como de clasificarlos y establecer las técnicas con las que se producen. Para ello, también es importante que el alumnado experimente con los diferentes medios e instrumentos de creación, haciendo especial hincapié en los digitales, definitorios de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial, sin obviar los formatos prediseñados que ofrecen muchas aplicaciones. Es por ello que el profesorado debe instruir para que haga un uso informado de los mismos, sentando las bases para que más adelante pueda profundizar en sus grandes potencialidades expresivas.

De resultados de este conocimiento suficiente de los diferentes lenguajes artísticos y sus técnicas, inscritos ambos en las posibilidades contemporáneas del audiovisual y el entorno digital, emanará la posibilidad cierta de la elaboración por parte del alumnado de obras de arte que sean el fruto de una expresión personal y actual.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 8

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

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega a un público y le afecta de un modo u otro. Por tanto, es muy importante que el alumnado entienda la existencia de múltiples audiencias, y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a ellas de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a un público amplio, que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria de partida y con el fin establecido a priori de abrirse camino en el panorama del arte contemporáneo de vocación museística. El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de su obra deberán tener esto en cuenta desde su misma génesis. Además, es importante que el alumnado identifique las posibilidades que le proporcionará su trabajo según al tipo de espectador al que se dirija, diferenciando incluso en segmentos diversos su producción, atendiendo al público al que esta va destinada en cada caso.

Por todo ello, se buscará que el alumnado genere producciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, según lo explicado en los párrafos anteriores, potenciando que pueda identificar y valorar correctamente sus intenciones en el momento de producir cualquier clase de obra artística, y fomentando también las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven por medio del trabajo en equipo.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

8.2. Desarrollar proyectos de forma guiada con una intención comunicativa, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual.

CONTENIDOS DETALLADOS 1º E.S.O.

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

- Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte: del paleolítico al renacimiento.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes a lo largo de la historia, del paleolítico al renacimiento: análisis de sus aspectos formales y de su relación con el contexto histórico.

- Las formas geométricas en el arte y en el entorno.

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

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

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

- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas.
Su uso en el arte y sus características expresivas.
- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- Factores y etapas del proceso creativo. Realización de bocetos.
- Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.
- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos:
Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos.
Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás.
Ángulos: Clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones.
Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Tales.
Lugares geométricos definición y trazados mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos.
Resolución de trazados con rectas y curvas.
Los triángulos: clasificación y trazados: el baricentro, el incentro o el circuncentro.
Los cuadriláteros: clasificación, trazados.
Los Polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado radio.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética.
- Imágenes visuales y audiovisuales: identificación de los principales elementos expresivos.
- Imagen fija: origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotografía.

	1ª evaluación	2ª evaluación	3ª evaluación
TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS	1. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La	2. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. Introducción a la	2. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.

	expresión gráfica.	geometría plana y trazados geométricos básicos	3. Imagen y comunicación visual y audiovisual.
--	--------------------	--	--

4. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis. A lo largo de las tres evaluaciones integrado con los contenidos de los otros bloques

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	Se concederá prioridad a la actividad práctica sobre la teoría, lo procedimental sobre lo conceptual, evitando la memorización y buscando la aplicación práctica concreta de los conceptos mediante análisis y comparación. La dinámica a seguir en la exposición y desarrollo variará según los temas, adaptándose más o menos y en líneas generales a un esquema de trabajo como el que sigue: 1) Introducción y presentación del tema, con nociones claras, breves y precisas. 2) Exposición y puesta en común de experiencias previas. 3) Aplicación práctica, ilustrada con riqueza de ejemplos. 4) Realización de proyectos y ejercicios prácticos específicos. Las experiencias previas sitúan al alumno ante una serie de fenómenos visuales y plásticos de su entorno a los que dar una respuesta que proceda de sus propias intuiciones o de sus conocimientos adquiridos anteriormente. Estas respuestas o los interrogantes que queden abiertos constituyen un buen punto de partida para el estudio y el trabajo del tema, que se realizará en la clase con la orientación y ayuda individual, por el profesor, a los alumnos en su actividad práctica. De esta manera el profesor adoptará un papel de guía o mediador, facilitando el encuentro del alumnado, sus conocimientos e intereses, con los conceptos. También coordinará y motivará al alumnado en el desarrollo de las actividades. Se buscará partir de lo concreto para llegar a lo general. También, que el alumno descubra la interacción y relación de los contenidos de nuestra área con los de otras. Para facilitar la diversificación, se intentará otorgar una cierta flexibilidad en las actividades, de modo que cada alumno pueda alcanzar el grado previsto de contenidos. Se fomentará el trabajo en equipo de modo que éste sea la suma de habilidades individuales; de esta manera se puede responsabilizar cada integrante de una parte concreta, para que se pueda experimentar la importancia de la responsabilidad hacia el resto del grupo. Se tendrá en cuenta el uso de las nuevas tecnologías en el aula tanto para impartir las clases como para que sean una herramienta más de trabajo del alumno. Siempre que sea posible se plantearán trabajos prácticos susceptibles de ser desarrollados con herramientas informáticas (ordenador, tablet, escáner, cámara fotográfica digital...).
------------------------------	---

RECURSOS	Aula de Dibujo, habilitada también como “aula-taller”, que permite disponer de dos espacios diferenciados: uno reservado para actividades que requieren pulcritud y precisión, como es el dibujo técnico, y otro para aquellas que requieren manipulación de instrumentos y materiales con plena libertad. Materiales de apoyo para el curso serán todos aquellos recursos gráficos en formatos diferentes con los que se pueda contar: DVD, prensa, fotocopias, fotografías, presentaciones informáticas, vídeos, páginas Web, recursos gráficos provenientes de Internet, <i>cómics</i>, pinturas, carteles, grabados, ejemplos gráficos de la historia del arte, de la comunicación visual o de trabajos realizados por otros alumnos... dependiendo de la materia que se trate en cada caso. En la actualidad se disponen, entre otros materiales, de tres ordenadores de sobremesa, una impresora-escáner, dos cámaras de vídeo y tres cámaras fotográficas digitales. Además, se dispone de ciertos materiales tradicionales (volúmenes geométricos, estatuas de escayola, modelos tridimensionales de poliedros, etc....) que encajan en el desarrollo de varios de los temas de la programación. Ciertos materiales fungibles, como pinturas al agua, lápices, rotuladores, aparatos de trazado, etc. son de aportación personal de cada alumno. No obstante, cada curso, el departamento adquiere cierto número de estos materiales con el fin de paliar olvidos puntuales que se dan entre los alumnos y para poder ser utilizados por alumnos con necesidades educativas especiales. El medio no sólo lo constituye el aula, sino también el exterior. En este sentido disponemos de un espacio amplio dentro del recinto del centro que permite realizar actividades en medios abiertos, así como un gran parque junto al instituto. Se preferirá el empleo de materiales de uso común, reutilizables y de bajo coste.
LIBRO DE TEXTO	No se utiliza libro de texto. La materia se imparte por apuntes, medios audiovisuales (vídeos, presentaciones...) explicados en clase, y/o material impreso fotocopiado que se distribuye al alumnado. En lo referente a los apuntes, estos serán esquemáticos y cada alumno deberá completarlos cuando así se indique con ilustraciones propias, bocetos previos a las actividades prácticas y ciertas aportaciones de búsqueda personal con la finalidad de que sean un material activo y tengan una impronta propia. La elaboración de estos apuntes podrá tenerse en cuenta en la nota de cada evaluación.
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Los criterios de evaluación cumplen básicamente una función orientadora ya

Y CALIFICACIÓN	que permiten obtener indicadores del proceso de enseñanza, de la comprobación del resultado obtenido y su grado de consecución. No obstante, es dentro de cada unidad didáctica donde realmente se realiza la evaluación, estableciendo los objetivos didácticos específicos que se pretenden alcanzar mediante los aprendizajes propios de la unidad. Los instrumentos utilizados para evaluar incluirán: a) Observación sistemática sobre los siguientes elementos: Realización de actividades y/o proyectos en clase y en casa; Hábito de trabajo durante las clases; Traer el material necesario a clase; Atención a las explicaciones del profesor y actitud de respeto; Cuidado del material propio y del instituto; Participación en las actividades. Se tendrá en cuenta el rendimiento del alumno/a durante las clases. Se considera de gran importancia el grado de implicación, atención, trabajo y responsabilidad a la hora de traer el material a clase y aprovechar el tiempo de trabajo, ya que se trata de una materia eminentemente práctica. b) Realización de actividades prácticas y proyectos; A lo largo del curso se realizan continuamente proyectos prácticos (pinturas, dibujos, bocetos, esculturas, carteles, exposiciones orales, presentaciones...) en donde se reflejan y se ponen en práctica los conocimientos teóricos impartidos en clase; En ellos serán evaluados los siguientes elementos: Realización correcta y grado de acabado, presentación, grado de plasmación de los contenidos, creatividad y originalidad (en el caso de propuestas que impliquen la búsqueda de una solución personal acerca de un tema propuesto), uso correcto y creativo de materiales y herramientas, nivel de investigación e iniciativa personal para ir más allá de la propuesta inicial pedida, puntualidad en la entrega en el plazo/fecha indicados. c) Las pruebas específicas (exámenes) diseñadas para valorar la adquisición de contenidos. Estas pruebas se planificarán en reuniones de departamento teniendo en cuenta los contenidos básicos. Estas pruebas no serán obligatorias. Ateniéndonos a la normativa establecida, se procederá a calificar a los alumnos en tres ocasiones, en las fechas determinadas. La calificación correspondiente a cada evaluación se elaborará teniendo en cuenta los trabajos realizados por cada alumno. Dado que los alumnos disponen de tiempo en el aula para realizar las actividades será condición indispensable para aprobar la asignatura la presentación del 100% de las actividades prácticas y proyectos planteados Será obligatoria la realización de dichos trabajos en las sesiones de clase, siendo solamente posible su finalización en casa cuando lo indique el profesor. En caso de que el alumno no realice los trabajos durante las sesiones de clase de una evaluación y presente trabajos fuera de plazo, con un retraso muy significativo o reiterado o al final de dicha evaluación, el profesor podrá decidir si los admite o no y en caso afirmativo esta circunstancia podrá suponer la NO SUPERACIÓN de la evaluación. En caso necesario se realizarán pruebas escritas con los grupos cuya
----------------	---

	actitud dificulte el adecuado seguimiento de la programación. La calificación de estos controles sería considerada como una nota más con el mismo valor que cualquiera de las correspondientes a los trabajos prácticos. En el caso de las faltas reiteradas de material de trabajo, una de las causas más frecuentes de actitud negativa, el departamento tiene establecido dos sistemas de aviso a las familias (mediante nota escrita en la agenda y mediante aviso a través del sistema RAICES) para intentar disminuir los perjuicios que esta circunstancia produce en el normal desarrollo de las clases. La elaboración de los apuntes y contenidos y la valoración del cuaderno de la asignatura (apuntes teóricos, bocetos...) se podrán tener en cuenta en la nota de cada evaluación.
--	--

RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES DEL MISMO CURSO . RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE OTROS CURSOS.	RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES DEL MISMO CURSO El procedimiento de recuperación de evaluaciones pendientes del mismo curso consistirá en la realización de ejercicios y pruebas que conlleven recapitulaciones de contenidos mínimos o más habitualmente en la entrega de los trabajos o actividades no entregados o evaluados negativamente, en un nuevo plazo, generalmente a comienzos de la siguiente evaluación. Cada profesor, a través del seguimiento individualizado de los alumnos implicados, será el que organice estas actividades en sus respectivos grupos. <u>Recuperación Final de Curso</u> Los alumnos que no han aprobado el curso por evaluaciones deberán presentarse a un examen teórico-práctico final en el mes de Junio, antes de la evaluación final, elaborado por el departamento sobre todos los contenidos de la materia. Este examen supondrá el 50% de la nota final siendo el otro 50% la media de las notas de los trabajos prácticos que no se entregaron en su día o se entregaron defectuosamente y de los que se encargó su repetición. Estos trabajos deberán entregarse el mismo día del examen. RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE OTROS CURSOS <u>Atención y seguimiento de alumnos con materias de otros cursos pendientes.</u> ● Competencia: La información, el seguimiento y calificación de los alumnos de 2º de la ESO que tuvieran pendiente la EPVA de primer curso, corresponderá al profesor que les imparta clases en el presente curso. ● A los alumnos de 3º o 4º de la ESO que no cursan la materia de EPVA, les hará el seguimiento el jefe de departamento. A estos alumnos se les informará del "Plan de recuperación para alumnos
--	--

	con materias pendientes” en el ámbito de la materia de Educación Plástica y Visual entregándoles en mano un documento nominal donde se describe y explica el procedimiento a seguir para la recuperación. ● Proceso: Aunque el proceso de recuperación se concretará en reuniones de departamento a comienzos de curso, en general se seguirán los siguientes criterios a contemplar en los dos casos tipo: a) Para los alumnos que cursen la materia EPVA de 2º y tengan pendiente la EPVA de 1º, el proceso de recuperación estará vinculado a la correcta marcha del alumno en la materia EPVA del curso actual en el que estén matriculados. La obtención del aprobado en las dos primeras evaluaciones será motivo suficiente para obtener la recuperación. De no ser así, deberán realizar en el mes de Mayo , un examen específico teórico-práctico sobre los contenidos del curso pendiente para demostrar su aptitud y dominio de los conocimientos correspondientes a dicho curso. b) A los alumnos con la EPVA pendiente de 1º pero que en el presente curso no estén matriculados en esta materia, se les comunicará por escrito un plan de trabajo a desarrollar hasta el mes de Mayo mediante el “Plan de recuperación para alumnos con materias pendientes”. Los trabajos a realizar serán controlados y evaluados por el jefe de departamento en dos ocasiones: En el mes de Enero y en el mes de Abril. c) La evaluación positiva de los dos controles conlleva la recuperación. Si alguno de los controles o ambos, no arroja evaluación positiva, el alumno se someterá a un examen final teórico-práctico en el mes de Mayo, o principios de Junio basado en los contenidos contemplados en la materia pendiente. Este examen solo se llevará a cabo en el caso de que se hayan presentado trabajos y estos no hayan sido evaluados positivamente. En el caso de que no se hayan presentado trabajos en las dos entregas fijadas el alumno no tendrá derecho a la realización de dicho examen. La calificación del examen junto a la evaluación del plan de trabajo, definirá la recuperación o no recuperación de la materia pendiente.
PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA EN E.S.O.	Los alumnos pueden perder el derecho a la evaluación continua bien por acumulación de faltas de asistencia a una asignatura, bien por entenderse que ha habido un abandono indirecto de la asignatura (no presentarse a exámenes o pruebas; presentar los exámenes casi en blanco; no presentar trabajos o realizar tareas de clase así como observar una actitud totalmente pasiva en clase). Aquellos alumnos que hayan perdido el derecho a la evaluación continua deberán realizar un examen para superar la asignatura objeto de dicha pérdida, en el mes de Junio, antes de la evaluación final. Este examen será de carácter teórico-práctico y será diseñado sobre los contenidos de la materia correspondiente a la pérdida de evaluación

	continua, en la evaluación o evaluaciones a las que haya afectado dicha pérdida. También deberán entregar, en la fecha en que se convoque el examen, todos aquellos trabajos prácticos que se hayan hecho en el periodo afectado por la pérdida de evaluación continua. La nota de dicha evaluación o evaluaciones se obtendrá del siguiente reparto: -Examen teórico práctico: 50 % -Trabajos prácticos: 50 %
--	--

PROGRAMACIÓN 2º E.S.O. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

BLOQUES DE CONTENIDOS .

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

1 – Patrimonio artístico y cultural. Aplicación estética y análisis

Aborda una aproximación a los géneros artísticos a lo largo de la historia, desde la Edad Moderna hasta la actualidad. Se expondrá la evolución del uso de los elementos del lenguaje visual a lo largo de la historia a través de la exposición de las características fundamentales de diferentes géneros artísticos. Sin realizar un recorrido exhaustivo, se subrayarán los principales rasgos que caracterizan la expresión artística en los diferentes períodos de la historia a través de ejemplos de las obras y artistas más representativos. Este bloque puede impartirse a lo largo de todo el curso de forma integrada o intercalada con los demás contenidos.

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

Incluye un análisis de los diferentes elementos que configuran el lenguaje visual para facilitar al alumno el manejo de los mismos en sus propias creaciones facilitando la intencionalidad comunicativa. Se abordará su uso en el espacio y se introducirán conceptos fundamentales de composición.

3 – Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos

Se profundizará en los trazados geométricos en el plano y se introducirán las técnicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones.

4 – Imagen y comunicación visual y audiovisual

Se incluirá el cine, la animación y los formatos digitales, así como las técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas. Se analizará el uso de los elementos del lenguaje visual y su intencionalidad expresiva.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.CRITERIOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 1

Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.

La expresión artística en cualquiera de sus formas es un elemento clave para entender las diferentes culturas de todas las épocas a lo largo de la historia de la humanidad. Ya sea por medio de la arquitectura, la pintura, la escultura, las artes decorativas o el audiovisual, entre otros, el ser humano se define a sí mismo, pero también a la sociedad en la que está inmerso, bien sea por asimilación o por rechazo, con todos los numerosos matices intermedios. Una mirada sobre el arte, que desvele la multiplicidad de puntos de vista acerca de toda clase de aspectos y la variación de los mismos a lo largo de la historia, no puede más que ayudar al alumnado en la adquisición de un sentir tolerante hacia los demás.

Es por ello que resulta fundamental la contextualización de toda producción artística, para poder valorarla adecuadamente, así como para tomar perspectiva sobre la evolución de la historia del arte, y con ella, de las sociedades que dan lugar a dichas producciones. El alumnado, trabajando este aspecto, entenderá también la importancia capital de la conservación, preservación y difusión del patrimonio artístico común, comenzando por el que le es más cercano, hasta alcanzar finalmente el del conjunto de la humanidad.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, desde la Edad Moderna hasta la actualidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto.

1.2. Identificar las principales características de las diferentes manifestaciones artísticas y culturales, desde la Edad Moderna a la actualidad.

1.3. Reproducir alguna obra de arte o del diseño modificando su función de forma intencionada.

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 2

Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando sus opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la

realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

La creación de producciones plásticas propias es una herramienta clave para el desarrollo de la creatividad y la imaginación del alumnado, así como para la construcción de un discurso crítico elaborado y fundamentado sobre sus propias obras y las de cualquier otro ser humano. A partir de la comprensión activa de las dificultades inherentes a todo proceso de creación en sus diferentes fases, con la asimilación de la compleja vinculación entre lo ideado y lo finalmente conseguido, el alumnado puede superar distintos prejuicios, especialmente persistentes en lo relativo a la percepción de las producciones artísticas y culturales.

Al mismo tiempo, el intercambio de experiencias con sus iguales, así como la puesta en contexto de estas con manifestaciones artísticas y culturales de todo tipo, deben servir para que el alumnado amplíe sus horizontes y establezca un juicio crítico – y autocrítico – respetuoso con las creaciones de los demás, vengan estas de donde vengan, y basado en el conocimiento.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

2.1. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

2.2. Experimentar con el valor expresivo de los elementos configuradores de la imagen.

2.3. Realizar composiciones básicas aplicando con intencionalidad los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color.

2.4. Realizar bocetos plasmando ideas y emociones.

2.5. Emplear los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 3

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

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

Cuanto mayor sea el conocimiento de las artes visuales y del universo audiovisual por parte del alumnado, más sencillo resultará que comprenda su importancia como elemento cultural en la sociedad contemporánea, para lo cual es indispensable que se pongan a su alcance las obras del pasado en este terreno, comprendiendo que son las que han construido el camino para llegar hasta el punto en el que nos encontramos hoy. Una consecuencia lógica de esto será la

elaboración de una mirada respetuosa y tolerante hacia la creación artística en general y sus manifestaciones visuales y audiovisuales en particular.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 4

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

En la creación de producciones artísticas, las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente ilimitados; desde el trabajo con la arcilla hasta el videomapping, las formas de expresión son inabarcables, y los resultados son tan diversos como lo es la propia creatividad del ser humano, que no puede ser encerrada en unos formatos predeterminados. Para el alumnado, es importante la asimilación de esta multiplicidad como un valor generador de riqueza a todos los niveles, por lo que deberá entender su naturaleza diversa desde el acercamiento a sus modos de producción, pero también a los de las distintas manifestaciones culturales a las que da lugar un contexto extremadamente mediatizado como el contemporáneo, donde la imagen está especialmente presente en toda clase de contextos y con todo tipo de fines, ya sea el artístico, el puramente mediático, o el de la simple documentación de índole personal.

En este sentido, parece esencial que el alumnado pueda comenzar a identificar y diferenciar los medios de producción de imágenes y los distintos resultados que proporcionan, pero también, entender que existen variadísimas herramientas de manipulación, edición y postproducción de las mismas, y, de este modo, establecer la voluntad existente tras su creación, para lo que necesitará aprender a ubicarlas en su contexto cultural con una cierta precisión, determinando las coordenadas básicas que lo componen.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.
- 4.2. Analizar para aplicar de forma intencionada en sus propias creaciones los elementos configuradores de la imagen.

- 4.3. Seleccionar entre las diferentes técnicas conocidas aquella que se ajuste mejor a la intencionalidad perseguida y utilizarla de forma adecuada.
- 4.4. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 5

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

Llevar a buen término una producción artística es el resultado de un proceso complejo que implica, además de la capacidad de introspección y de proyección de los propios pensamientos y sentimientos, el conocimiento de los materiales, herramientas y técnicas propios del medio de expresión artística escogido. Por ejemplo, en el audiovisual no se puede desligar la imagen de lo sonoro, error muy común que da lugar a la creación de piezas insatisfactorias en el segundo aspecto; para crear una pieza interesante en este terreno, es indispensable el conocimiento de las posibilidades expresivas de la banda sonora, así como de las diferentes herramientas con las que esta se puede trabajar. Para que el alumnado consiga expresarse de manera autónoma, singular y significativa, aportando una visión personal sobre el mundo a su producción artística, ha de conocer las herramientas de las que dispone en el terreno escogido, así como sus posibilidades de empleo, experimentando con los diferentes resultados conseguidos y los efectos producidos en el público receptor de la obra. De este modo, además, se potenciará una visión crítica e informada sobre su propio trabajo y el de los demás, así como las posibilidades de comunicación con su entorno, y en consecuencia, la autoconfianza que genera el manejo correcto de diferentes herramientas de expresión.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 5.1. Realizar a través de la experimentación composiciones que transmitan ideas, sentimientos o provoquen emociones de forma intencionada.
- 5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y soportes adecuados al propósito.
- 5.3. Diseñar un cómic, anuncio, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística.

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 6

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

Para el desarrollo de la identidad personal del alumnado, es indispensable el conocimiento del contexto artístico y cultural de la sociedad en la que experimenta sus vivencias. El conocimiento crítico de estos y muchos otros referentes, modela la identidad del alumnado y le ayuda a insertarse en la sociedad de su tiempo y comprenderla mejor.

Por otra parte, si entendemos la historia del arte y la cultura como un todo continuo e indelible, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente, enmarcadas en un contexto histórico determinado, aparte de fomentar en el alumnado una visión dinámica y holística de la misma, se conseguirá que sus propias producciones resulten más satisfactorias, tanto en la vertiente personal como en la social, al estar conscientemente integradas en un entorno del que no resultan ajenas. A partir del análisis contextualizado de las referencias más cercanas a su experiencia, el alumnado es capaz de identificar sus singularidades y puede hacer uso de esos referentes en sus procesos creativos, enriqueciendo así sus creaciones.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 7

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

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de lenguajes artísticos convivientes, desde los más tradicionales, como la pintura, que acompaña al ser humano prácticamente desde sus inicios, hasta los más recientes, como las infinitas variaciones del audiovisual, pasando por los más rupturistas, como la instalación o la performance. El alumnado debe ser capaz de identificarlos, así como de clasificarlos y establecer las técnicas con las que se producen. Para ello, también es importante que el alumnado experimente con los diferentes medios e instrumentos de creación, haciendo especial hincapié en los digitales, definitorios de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial, sin obviar los formatos prediseñados que ofrecen muchas aplicaciones. Es por ello que el profesorado debe instruirle para que haga un uso informado de los mismos, sentando las bases para que más adelante pueda profundizar en sus grandes potencialidades expresivas.

De resultados de este conocimiento suficiente de los diferentes lenguajes artísticos y sus técnicas, inscritos ambos en las posibilidades contemporáneas del audiovisual y el entorno digital, emanará la posibilidad cierta de la elaboración por parte del alumnado de obras de arte que sean el fruto de una expresión personal y actual.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo

I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

7.1. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 8

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

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega a un público y le afecta de un modo u otro. Por tanto, es muy importante que el alumnado entienda la existencia de múltiples audiencias, y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a ellas de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a un público amplio, que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria de partida y con el fin establecido a priori de abrirse camino en el panorama del arte contemporáneo de vocación museística. El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de su obra deberán tener esto en cuenta desde su misma génesis. Además, es importante que el alumnado identifique las posibilidades que le proporcionará su trabajo según al tipo de espectador al que se dirija, diferenciando incluso en segmentos diversos su producción, atendiendo al público al que esta va destinada en cada caso.

Por todo ello, se buscará que el alumnado genere producciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, según lo explicado en los párrafos anteriores, potenciando que pueda identificar y valorar correctamente sus intenciones en el momento de producir cualquier clase de obra artística, y fomentando también las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven por medio del trabajo en equipo.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

8.1. Exponer de forma individual o colectiva conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas de los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas en el entorno cotidiano.

8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas en la realización de proyectos y considerando las características del público destinatario.

8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades personal que ofrecen.

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

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

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

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

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

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

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

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

	1ª evaluación	2ª evaluación	3ª evaluación
TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS	1. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.	2. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos. Geometría plana y trazados geométricos:	3. Sistemas de representación y sus aplicaciones. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

4. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis. A lo largo de las tres evaluaciones integrado con los contenidos de los otros bloques

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	Se concederá prioridad a la actividad práctica sobre la teoría, lo procedimental sobre lo conceptual, evitando la memorización y buscando la aplicación práctica concreta de los conceptos mediante análisis y comparación. La dinámica a seguir en la exposición y desarrollo variará según los temas, adaptándose más o menos y en líneas generales a un esquema de trabajo como el que sigue: 5) Introducción y presentación del tema, con nociones claras, breves y precisas. 6) Exposición y puesta en común de experiencias previas. 7) Aplicación práctica, ilustrada con riqueza de ejemplos. 8) Realización de ejercicios prácticos específicos. Las experiencias previas sitúan al alumno ante una serie de fenómenos visuales y plásticos de su entorno a los que dar una respuesta que proceda de sus propias intuiciones o de sus conocimientos adquiridos anteriormente. Estas respuestas o los interrogantes que queden abiertos constituyen un buen punto de partida para el estudio y el trabajo del tema, que se realizará en la clase con la orientación y ayuda individual, por el profesor, a los alumnos en su actividad práctica. De esta manera el profesor adoptará un papel de guía o mediador, facilitando el encuentro del alumnado, sus conocimientos e intereses, con los conceptos. También coordinará y motivará al alumnado en el desarrollo de las actividades. Se buscará partir de lo concreto para llegar a lo general. También, que el alumno descubra la interacción y relación de los contenidos de nuestra área con los de otras. Para facilitar la diversificación, se intentará otorgar una cierta flexibilidad en las actividades, de modo que cada alumno pueda alcanzar el grado previsto de contenidos. Se fomentará el trabajo en equipo de modo que éste sea la suma de habilidades individuales; de esta manera se puede responsabilizar
---------------------------	--

	cada integrante de una parte concreta, para que se pueda experimentar la importancia de la responsabilidad hacia el resto del grupo. Se tendrá en cuenta el uso de las nuevas tecnologías en el aula tanto para impartir las clases como para que sean una herramienta más de trabajo del alumno. Siempre que sea posible se plantearán trabajos prácticos susceptibles de ser desarrollados con herramientas informáticas (ordenador, escáner, cámara fotográfica digital...).
--	--

RECURSOS	Aula de Dibujo, habilitada también como “aula-taller”, que permite disponer de dos espacios diferenciados: uno reservado para actividades que requieren pulcritud y precisión, como es el dibujo técnico, y otro para aquellas que requieren manipulación de instrumentos y materiales con plena libertad. La limitación de disponer de una sola aula impone la necesidad de elaborar un “Horario de Aula” que permita el paso de todos los grupos por dicha aula al menos una vez a la semana. Materiales de apoyo para el curso serán todos aquellos recursos gráficos en formatos diferentes con los que se pueda contar: DVD, prensa, fotocopias, fotografías, presentaciones informáticas, vídeos, páginas Web, recursos gráficos provenientes de Internet, <i>cómics</i>, pinturas, carteles, grabados, ejemplos gráficos de la historia del arte, de la comunicación visual o de trabajos realizados por otros alumnos... dependiendo de la materia que se trate en cada caso. En la actualidad se disponen, entre otros materiales, de tres ordenadores de sobremesa, una impresora-escáner, dos cámaras de vídeo y tres cámaras fotográficas digitales. Además, se dispone de ciertos materiales tradicionales (volumenes geométricos, estatuas de escayola, modelos tridimensionales de poliedros, etc....) que encajan en el desarrollo de varios de los temas de la programación. Ciertos materiales fungibles, como colores, lápices, rotuladores, aparatos de trazado, etc. son de aportación personal de cada alumno. No obstante, cada curso, el departamento adquiere cierto número de estos materiales con el fin de paliar olvidos puntuales que se dan entre los alumnos y para poder ser utilizados por alumnos con necesidades educativas especiales. El medio no sólo lo constituye el aula, sino también el exterior. En este sentido disponemos de un espacio amplio dentro del recinto del centro que permite realizar actividades en medios abiertos, así como un gran parque junto al instituto. Se preferirá el empleo de materiales de uso común, reutilizables y de bajo coste.
----------	--

LIBRO DE TEXTO

No se utiliza libro de texto. La materia se imparte por apuntes, medios audiovisuales (vídeos, presentaciones...) explicados en clase, y/o material impreso fotocopiado que se distribuye al alumnado.

En lo referente a los apuntes, estos serán esquemáticos y cada alumno deberá completarlos cuando así se indique con ilustraciones propias, bocetos previos a las actividades prácticas y ciertas aportaciones de búsqueda personal con la finalidad de que sean un material activo y tengan una impronta propia. La elaboración de estos apuntes podrá tenerse en cuenta en la nota de cada evaluación.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	Los criterios de evaluación cumplen básicamente una función orientadora ya que permiten obtener indicadores del proceso de enseñanza, de la comprobación del resultado obtenido y su grado de consecución. No obstante, es dentro de cada unidad didáctica donde realmente se realiza la evaluación, estableciendo los objetivos didácticos específicos que se pretenden alcanzar mediante los aprendizajes propios de la unidad. Los instrumentos utilizados para evaluar incluirán: a) Observación sistemática sobre los siguientes elementos: Realización de actividades y/o proyectos en clase y en casa; Hábito de trabajo durante las clases; Traer el material necesario a clase; Atención a las explicaciones del profesor y actitud de respeto; Cuidado del material propio y del instituto; Participación en las actividades. Se tendrá en cuenta el rendimiento del alumno/a durante las clases. Se considera de gran importancia el grado de implicación, atención, trabajo y responsabilidad a la hora de traer el material a clase y aprovechar el tiempo de trabajo, ya que se trata de una materia eminentemente práctica. b) Realización de actividades prácticas y proyectos; A lo largo del curso se realizan continuamente proyectos prácticos (pinturas, dibujos, bocetos, esculturas, carteles, exposiciones orales, presentaciones...) en donde se reflejan y se ponen en práctica los conocimientos teóricos impartidos en clase; En ellos serán evaluados los siguientes elementos: Realización correcta y grado de acabado, presentación, grado de plasmación de los contenidos, creatividad y originalidad (en el caso de propuestas que impliquen la búsqueda de una solución personal acerca de un tema propuesto), uso correcto y creativo de materiales y herramientas, nivel de investigación e iniciativa personal para ir más allá de la propuesta inicial pedida, puntualidad en la entrega en el plazo/fecha indicados. c) Las pruebas específicas (exámenes) diseñadas para valorar la adquisición de contenidos. Estas pruebas se planificarán en reuniones de departamento teniendo en cuenta los contenidos básicos. Estas pruebas no serán obligatorias. Ateniéndonos a la normativa establecida, se procederá a calificar a los alumnos en tres ocasiones, en las fechas determinadas.
--	--

	La calificación correspondiente a cada evaluación se elaborará teniendo en cuenta los trabajos realizados por cada alumno. Dado que los alumnos disponen de tiempo en el aula para realizar las actividades será condición indispensable para aprobar la asignatura la presentación del 100% de las actividades prácticas y proyectos planteados Será obligatoria la realización de dichos trabajos en las sesiones de clase, siendo solamente posible su finalización en casa cuando lo indique el profesor. En caso de que el alumno no realice los trabajos durante las sesiones de clase de una evaluación y presente trabajos fuera de plazo, con un retraso muy significativo o reiterado o al final de dicha evaluación, el profesor podrá decidir si los admite o no y en caso afirmativo esta circunstancia podrá suponer la NO SUPERACIÓN de la evaluación. En caso necesario se realizarán pruebas escritas con los grupos cuya actitud dificulte el adecuado seguimiento de la programación. La calificación de estos controles sería considerada como una nota más con el mismo valor que cualquiera de las correspondientes a los trabajos prácticos. En el caso de las faltas reiteradas de material de trabajo, una de las causas más frecuentes de actitud negativa, el departamento tiene establecido dos sistemas de aviso a las familias (mediante nota escrita en la agenda y mediante aviso a través del sistema RAICES) para intentar disminuir los perjuicios que esta circunstancia produce en el normal desarrollo de las clases. La elaboración de los apuntes y contenidos y la valoración del cuaderno de la asignatura (apuntes teóricos, bocetos...) se podrán tener en cuenta en la nota de cada evaluación.
--	---

RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES DEL MISMO CURSO . RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE OTROS CURSOS.	El procedimiento de recuperación de evaluaciones pendientes del mismo curso consistirá en la realización de ejercicios y pruebas que conlleven recapitulaciones de contenidos mínimos o en la entrega de los trabajos o actividades no entregados o evaluados negativamente, en un nuevo plazo, preferiblemente a comienzos de la siguiente evaluación. Cada profesor, a través del seguimiento individualizado de los alumnos implicados, será el que organice estas actividades en sus respectivos grupos. <u>Recuperación Final de Curso</u> Los alumnos que no han aprobado el curso por evaluaciones deberán presentarse a un examen teórico-práctico final en el mes de Junio, antes de la evaluación final, elaborado por el departamento sobre todos los contenidos de la materia. Este examen supondrá el 50% de la nota final siendo el otro 50% la media de las notas de los trabajos prácticos que no se entregaron en su día o se entregaron defectuosamente y de los que se encargó su repetición. Estos trabajos deberán entregarse el mismo día del examen.
---	---

	RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE OTROS CURSOS <u>Atención y seguimiento de alumnos con materias de otros cursos pendientes.</u> ● Competencia: El seguimiento de los alumnos de 3º o 4º de la ESO que tuviesen pendiente la EPVA de segundo, correrá a cargo del jefe de departamento. A estos alumnos se les informará del “Plan de recuperación para alumnos con materias pendientes” en el ámbito de la materia de Educación Plástica y Visual entregándoles en mano un documento nominal donde se describe y explica el procedimiento a seguir para la recuperación. ● Proceso: Aunque el proceso de recuperación se concretará en reuniones de departamento a comienzos de curso, en general se seguirán los siguientes criterios: A los alumnos con la EPVA pendiente que en el presente curso no estén matriculados en esta materia se les comunicará por escrito un plan de trabajo a desarrollar hasta el mes de Mayo. Los trabajos a realizar serán controlados y evaluados por el jefe de departamento en dos ocasiones: En el mes de Enero y en el mes de Abril. La evaluación positiva de los dos controles conlleva la recuperación. Si alguno de los controles o ambos, no arroja evaluación positiva, el alumno se someterá a un examen final teórico-práctico en el mes de Mayo, o principios de Junio basado en los contenidos contemplados en la materia pendiente. Este examen solo se llevará a cabo en el caso de que se hayan presentado trabajos y estos no hayan sido evaluados positivamente. En el caso de que no se hayan presentado trabajos en las dos entregas fijadas el alumno no tendrá derecho a la realización de dicho examen. La calificación del examen junto a la evaluación del plan de trabajo, definirá la recuperación o no recuperación de la materia pendiente.
--	--

BACHILLERATO

CULTURA AUDIOVISUAL 1º BACHILLERATO

DIBUJO TÉCNICO I 1º BACHILLERATO

DIBUJO TÉCNICO II 2º BACHILLERATO

OBJETIVOS DE LA ETAPA: BACHILLERATO

Constituyen enunciados que definen, en términos de capacidades, el tipo de desarrollo que esperamos que alcancen los alumnos al término de la etapa. Estas capacidades orientarán y vertebrarán la actuación educativa en todas las materias y atienden a una evolución integral de la personalidad, pues se refieren a su dimensión intelectual, comunicativa, estética, socio afectiva y motórica. El Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos las capacidades que les permitan:

1. Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
2. Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
3. Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.
4. Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
5. Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana.
6. Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
7. Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
8. 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.
9. Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad de Bachillerato elegida.
10. Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
11. Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
12. Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
13. Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
14. Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.
15. Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible..

PROGRAMACIÓN CULTURA AUDIOVISUAL 1º BACHILLERATO

INTRODUCCIÓN

La narrativa audiovisual forma parte esencial tanto de la expresión artística contemporánea, como, en mayor medida aún, de la comunicación mediática que caracteriza a nuestra época. Todos estos ámbitos son interesantes para la materia de Cultura Audiovisual, que intentará procurar al alumnado unas herramientas válidas y suficientes para el procesado correcto de la información audiovisual que le llega por múltiples vías.

Aparte de este aspecto, la Cultura Audiovisual también pretende que el alumnado sea capaz

de producir narraciones audiovisuales complejas – más allá de los contenedores preformateados que le proporcionan las redes sociales, a los que están habituados – que tengan en cuenta todos los aspectos que se pueden poner en juego en este terreno: guion, producción, fotografía, iluminación, interpretación, dirección de arte, montaje, etc., todo ello dentro de una experiencia compleja de trabajo colaborativo, lo que implica poner en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, CCL2, STEM2, CD1, CCEC1, CCEC2.

Criterios 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.
- 1.2. Analizar las cualidades plásticas, formales y semánticas de producciones fotográficas y audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, determinando las reglas y códigos por las que se rigen y valorando la flexibilidad de esas normas.
- 1.3. Proponer interpretaciones personales del patrimonio fotográfico y audiovisual, argumentando desde un criterio estético propio.

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 2

Elaborar producciones audiovisuales, empleando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos, para expresar y comunicar ideas, opiniones y sentimientos y construir una personalidad abierta y amplia.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CD3, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.

Criterios de evaluación

- 2.1. Diseñar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, incorporando las experiencias personales y el acercamiento a otros medios de expresión.
- 2.2. Evaluar el rigor ético y formal con el que se usan las herramientas de creación fotográfica y audiovisual, analizando diversas producciones, distinguiendo críticamente los modos de presentar las informaciones y los mensajes, identificando su posible manipulación y reflexionando sobre la necesidad de respeto de la propiedad intelectual y los derechos de autor.
- 2.3. Realizar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, utilizando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y empleando el lenguaje y los medios de producción con rigor

ético y formal.

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 3

Seleccionar y utilizar las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje y la producción audiovisual, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), para realizar creaciones audiovisuales y aprender a desenvolverse en circunstancias diversas.

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

Criterios de evaluación

- 3.1. Confeccionar adecuadamente los equipos de trabajo para producciones audiovisuales colectivas, identificando las diferentes habilidades requeridas y repartiendo tareas con criterio.
- 3.2. Planificar producciones audiovisuales determinando los medios y habilidades necesarios, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), justificando razonadamente su elección y considerando los posibles imprevistos y la manera de resolverlos.
- 3.3. Demostrar flexibilidad y habilidad para resolver los imprevistos propios de las producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta en su planificación y considerando de manera abierta las diferentes posibilidades para resolver un problema sobrevenido.
- 3.4. Realizar producciones audiovisuales de manera creativa, utilizando correctamente las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje necesarias, valorando el trabajo colaborativo e intentando conseguir un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente.

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 4

Determinar el público destinatario de una producción audiovisual, analizando sus características y atendiendo al propósito de la obra, para adoptar el lenguaje, el formato y los medios técnicos más adecuados y seleccionar las vías de difusión oportunas.

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

Criterios de evaluación

- 4.1. Justificar la elección del lenguaje, el formato y los medios técnicos en producciones audiovisuales, considerando previamente el tipo de público al que se quieren dirigir.
- 4.2. Seleccionar las vías de difusión más adecuadas para producciones audiovisuales, teniendo en cuenta su propósito, valorando de manera crítica e informada las posibilidades existentes, utilizando entornos seguros y respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.
- 4.3. Analizar de manera abierta y respetuosa la recepción de las producciones audiovisuales presentadas, comprobando la adecuación del lenguaje, el formato y los medios técnicos de la obra, así como de las vías de difusión, y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento Creativo.

CONTENIDOS

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

– Creación y evolución de la fotografía y el lenguaje audiovisual:

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

En la fotografía: Joseph Nicephore Niepce, Louis Daguerre, William Henry Fox Talbot, George Eastman.

En el cinematógrafo: Athanasius Kircher, Peter Mark Roget, Émile Reynaud, Étienne Jules Marey, Eadward Muybridge, Hermanos Lumière, Louis Aimé A. Le Prince, Thomas Alva Edison, Edwin S. Porter, Georges Méliès, Segundo de Chomón, Escuela de Brighton, David W. Griffith, Alice Guy Blaché.

– Principales corrientes históricas en fotografía, máximos representantes:

Los temas fotográficos, principales características y autores más relevantes.

Pictorialismo, fotografía científica, fotoperiodismo, fotografía urbana, fotografía de paisaje, retrato, fotografía de autor, fotografía publicitaria, fotografía de moda, fotomontaje, fotografía abstracta.

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

– Principales corrientes históricas en el cine, máximos representantes:

Los estilos y géneros cinematográficos, principales características.

Expresionismo, surrealismo, neorrealismo, Free Cinema, Nouvelle Vague, Dogma 95.

Ejemplos de autores, géneros y obras más relevantes:

El gabinete del doctor Caligari de Robert Wiene.

Nosferatu de F.W. Murnau.

Metrópolis de Fritz Lang.

Un perro Andaluz de Luis Buñuel y Salvador Dalí.

Obsesión de Luchino Visconti.

Ladrón de bicicletas de Vittorio de Sica.

Roma ciudad abierta de Roberto Rossellini.

La soledad del corredor de fondo de Tony Richardson.

Sábado noche, domingo mañana de Karel Reisz.

Los 400 Golpes de François Truffaut.

Al final de la escapada de Jean Luc Godard.

Cleo de 5 a 7 de Agnès Varda.

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

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

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

Iñárritu.

– La diversidad en las manifestaciones fotográficas y audiovisuales contemporáneas y del Pasado.

– Lectura y análisis comparativo, considerando su contexto histórico.

El mundo audiovisual como representación del mundo real.

Evolución de la construcción de imágenes: de los orígenes al *new media art*.

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

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

Análisis de sus aspectos formales más destacados.

Los *showrunners* o autores-productores de series: Alex Pina, Daniel Écija, Matthew Weiner, Shonda Rhimes, Matt Groening, Vince Gilligan, etc.

Aspectos formales y narrativos de las series nacionales e internacionales.

– El audiovisual en la sociedad contemporánea: medios de comunicación convencionales e Internet.

Tipología y características de los medios audiovisuales convencionales y de los new media y su influencia social en las audiencias.

El cambio de paradigma de la publicidad en los medios convencionales y en internet.

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

– Plano y toma:

Escala: valor expresivo y toma

Angulaciones y movimientos de cámara.

Plano y contraplano.

El plano secuencia.

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

– Exposición, profundidad de campo, enfoque, encuadre, campo y fuera de campo.

– Efectos técnicos: ralentización, aceleración, congelado, inversión de movimiento, fragmentación de la imagen, transiciones.

– Conceptos básicos sobre iluminación.

– Composición para imagen fija y para imagen en movimiento.

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

– Simbología y psicología del color. Ejemplos de aplicación en grandes obras del cine y la fotografía.

La elección del tono, saturación, luminosidad y su intencionalidad expresiva y narrativa en

los medios audiovisuales.

– El retoque digital. Análisis de posibilidades.

Morphing, creación de imágenes por ordenador (CGI), captura de movimiento (MOCAP), *Bullet time*, *Deep Fake*, etalonaje digital.

– Funciones de la imagen audiovisual.

C. Narrativa audiovisual.

– El guion literario:

Fases de elaboración.

Escena y secuencia dramática.

La escaleta.

Literatura y guion cinematográfico: adaptaciones novelísticas y de obras teatrales al lenguaje cinematográfico.

La teoría del guion en Syd Field y Robert McKee.

Protagonistas, antagonistas, secundarios.

Los arquetipos y las tramas universales.

Los personajes en los guiones cinematográficos: personalidad, dilemas, y el arco del personaje.

El *MacGuffin*.

– El guion técnico y el *storyboard*.

– La planta de cámara.

– La puesta en escena: localizaciones, decorados (volumétricos y virtuales), caracterización, interpretación, iluminación, movimiento.

– Los decorados de Gil Parrondo.

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

– La banda de sonido: perspectiva sonora y posibilidades expresivas.

La relación perceptiva entre imagen y sonido: El sonido diegético y no diegético, diálogos, monólogo interior, voz en off.

La función expresiva del sonido y el silencio en relación con la imagen.

Funciones de la música en las producciones audiovisuales. El leitmotiv.

– El montaje y la postproducción. Evolución y gramática.

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

El efecto Kuleshov.

– Los lenguajes de la televisión y la publicidad.

D. La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos.

– Equipos humanos de trabajo en la producción audiovisual: dirección, producción, cámara/fotografía, sonido, arte, postproducción.

Montador.

Compositor musical.

Director de fotografía.

Sonidista.

Attrezzista.

Script.

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

– Fases de trabajo: preproducción, rodaje y postproducción.

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

– Estrategias de selección de técnicas, herramientas y convenciones audiovisuales.

– Medios técnicos de realización: cámara y accesorios, microfonía, equipo de iluminación.
Grúa, tróvilin, cabeza caliente, *steadycam*, estabilizadores volantes.
Jirafas y perchas.
Tipología de micrófonos según dirección.
Luminarias de luz difusa y de luz puntual. Viseras, pantallas reflectoras, paraguas.
Soportes para aparatos de iluminación.

– Grabación del sonido. Sincrónico y recreado.
Efectos *foley* y efectos especiales de sonido.

– Introducción a los principales *softwares* de edición no lineal.
Diferencias entre la edición lineal y no lineal.
Principales editores de vídeo no lineales.

– Difusión de contenidos audiovisuales: redes sociales, salas comerciales, espacios de exhibición alternativos, festivales cinematográficos en línea y presenciales, etc.
Los portales de internet y las redes sociales. Uso responsable.
Los nuevos canales de promoción artística.
Premios Óscar, Festival de Cine de Venecia, Premios Goya, Festival de cine de San Sebastián, etc.
El podcast. Características y géneros.

– Protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría.

– Técnicas y estrategias de evaluación de las producciones audiovisuales.

	1ª evaluación	2ª evaluación	3ª evaluación
TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS	ANÁLISIS Y PRODUCCIÓN Unidad 1: La fotografía y sus lenguajes (10 sesiones): Historia de la fotografía, técnicas y análisis de la composición en diferentes géneros. Se puede incluir un proyecto de fotografía básica. Unidad 2: Publicidad y medios de masas (10 sesiones): Estudio de la publicidad audiovisual, análisis de anuncios y el impacto de los medios en la sociedad.	INTRODUCCIÓN Y FUNDAMENTOS Unidad 3: Historia y evolución de los medios audiovisuales (8 sesiones): Análisis de las principales etapas y tecnologías, desde la invención del cine hasta la era digital. Unidad 4: Lenguaje audiovisual y narrativa (6 sesiones): Introducción a los elementos del lenguaje cinematográfico (planos, montaje, iluminación) y a la construcción narrativa en diferentes formatos.	NUEVOS FORMATOS Y PROYECTO FINAL Unidad 5: El mundo del cine (5 sesiones): Exploración de diferentes géneros cinematográficos, directores clave y análisis de cortometrajes. Proyecto final: Creación de un cortometraje o producto multimedia (8 sesiones): Desarrollo de un proyecto práctico donde los alumnos apliquen los conocimientos adquiridos para crear su propio contenido audiovisual.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	La metodología en la Educación Secundaria Obligatoria debe adaptarse a las características de cada alumno, favoreciendo su capacidad para aprender por sí mismo y para trabajar en equipo e iniciando al alumno en el conocimiento de la realidad de acuerdo con los principios básicos del método científico. El cuerpo conceptual de la asignatura será, por tanto, en principio, científico, siendo la tarea manual no una finalidad en sí, sino un medio para llegar a expresar conocimientos. Los conceptos deberán fomentar en el alumno la capacidad de abstracción o elaboración de pensamiento abstracto y no simplemente una capacidad manual. El enfoque abierto y práctico de la Cultura Audiovisual contribuye al desarrollo de las capacidades de colaboración y trabajo en grupo, favoreciendo la tolerancia e igualdad, así como la capacidad de interpretar y producir con autonomía y creatividad mensajes que utilicen códigos artísticos. Cada unidad de la programación se desarrollará en tres partes: - Explicación del contenido y procedimientos a seguir. - Aclaración de dudas. - Realización práctica de bocetos, actividades y proyectos. - Evaluación de los resultados obtenidos. Tras una fase informativa, que resuelva las posibles dudas, el profesor propondrá el Proyecto a realizar, planteándolo de modo flexible pero con el rigor de unas reglas preestablecidas, favoreciendo así el pensamiento creativo. El estudiante dispondrá de toda la información
---------------------------	---

	teórica, la descripción de las actividades a realizar y los métodos y plazos de presentación en el Aula Virtual de Educamadrid, complementando esta información con la clase tradicional. Se motivará visualmente al alumno con la exposición de imágenes, bien de libros, revistas o trabajos de cursos anteriores, imágenes digitales, fotos, originales. Etc. que serán publicados en las plataformas con las que se trabajen. Se potenciará el trabajo realizado en grupo y realizado en clase, así como la conexión de los Proyectos realizados con otras materias del currículo de la etapa.
RECURSOS	Entre otros, se utilizarán por parte del profesorado los siguientes materiales y recursos: 1. Pizarra digital. 2. Ordenadores portátiles del aula de tecnología o de los carros de portátiles disponibles en el centro. 3. Diferentes materiales gráficos (revistas, fotos, folletos, trabajos de alumnos) incluyendo los materiales originales elaborados por profesores que serán publicados o enlazados en el Aula Virtual. 4. Pantallas digitales o cañones en función de la disponibilidad en cada aula en la que se imparte la clase. 5. Videos educativos y tutoriales realizados por profesores/as o educadores digitales. 6. Libros de consulta de los últimos 25 años. 7. Plató de toma fotográfica y video del aula de dibujo. 8. Cámara fotográfica del centro. 9. En casos concretos como las prácticas de toma fotográfica e interpretaciones de imágenes, los estudiantes siguiendo las instrucciones del profesor, podrán utilizar la cámara fotográfica de su teléfono móvil para realizar y/o editar fotografías exclusivamente para la realización de los Proyectos de la materia
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de la Educación Secundaria obligatoria será continua, formativa e integradora. El trabajo realizado día a día en clase será decisivo para realizar la evaluación continua. Se hará un balance de la misma al final de cada trimestre o coincidiendo con los periodos asignados para evaluaciones por el equipo directivo del centro. La evaluación formativa supone un diálogo constante con el alumnado a lo largo de todo el proceso de aprendizaje y un constante ajuste de la ayuda pedagógica mediante aproximaciones sucesivas. Así mismo, servirá como instrumento para la mejora tanto de los procesos de aprendizaje como de enseñanza. Una evaluación integradora deberá tener en cuenta la consecución de los objetivos de la etapa y el desarrollo de las competencias clave. También deberá adaptarse a los diferentes niveles de conocimiento previos, capacidades y ritmos de aprendizaje, atendiendo a la diversidad del alumnado.

	Los criterios de evaluación cumplen básicamente una función orientadora ya que permiten obtener indicadores del proceso de enseñanza, de la comprobación del resultado obtenido y su grado de consecución. No obstante, es dentro de cada unidad didáctica donde realmente se realiza la evaluación, estableciendo los objetivos didácticos específicos que se pretenden alcanzar mediante los aprendizajes propios de la unidad. Los instrumentos utilizados para evaluar incluirán básicamente: a) Seguimiento y valoración de los trabajos prácticos individuales o colectivos realizados por los alumnos tanto con carácter obligatorio como voluntario. b) Realización de bocetos de cada uno de los proyectos o actividades. c) Ocasionalmente se realizarán pruebas específicas diseñadas para valorar la adquisición de contenidos y competencias. Estas pruebas se planificarán en reuniones de departamento teniendo en cuenta los contenidos básicos. Estas pruebas no serán obligatorias siendo la realización de actividades prácticas y proyectos el elemento fundamental para la evaluación del alumno. d) Exposición y presentación para autoevaluación de las actividades y proyectos elaborados. Ateniéndonos a la normativa establecida, se procederá a calificar a los alumnos en tres ocasiones, en las fechas determinadas. La calificación correspondiente a cada evaluación se elaborará teniendo en cuenta los trabajos realizados por cada alumno. Dado que los alumnos disponen de tiempo en el aula para realizar las actividades será condición indispensable para aprobar la asignatura la presentación del 100% de los trabajos. El resultado de la nota de cada evaluación será la media de las notas de: - Bocetos. 20% (en caso de no presentarlos este porcentaje se agregará al de las actividades) - Actividades, fichas, diseños, presentaciones e imágenes digitales fijas y vídeos realizados en la misma. 60% - Presentaciones. 20% La nota final de junio será la media de las tres evaluaciones siempre que al menos dos de ellas estén aprobadas. Será obligatoria la realización de dichos trabajos en las sesiones de clase, siendo solamente posible su finalización en casa cuando lo indique el profesor. En caso de que el alumno no realice los trabajos (bocetos, actividades, presentaciones) durante las sesiones de clase de una evaluación y presente trabajos fuera de plazo al final de dicha evaluación, el profesor podrá decidir si los admite o no para su valoración. En el caso de las faltas reiteradas de material de trabajo, una de las causas más frecuentes de actitud negativa, el departamento tiene establecido dos sistemas de aviso a las familias (mediante nota escrita en la agenda y mediante aviso a través del sistema RAICES) para intentar
--	---

	disminuir los perjuicios que esta circunstancia produce en el normal desarrollo de las clases. La elaboración de los apuntes y contenidos y la valoración del cuaderno de la asignatura se tendrán en cuenta de manera positiva en la nota de cada evaluación.
SUPERACIÓN DE EVALUACIONES SUSPENSAS	Los alumnos/as que hayan suspendido una o más evaluaciones tendrán la posibilidad de presentar los proyectos o actividades pendientes en al menos dos plazos, uno, durante la evaluación siguiente no superada y un último plazo decidido por el departamento en el mes de junio.
RECUPERACIÓN DE LA MATERIA PENDIENTE	A los alumnos con CAV pendiente se les comunicará por escrito un plan de trabajo a desarrollar hasta el mes de Abril. Los trabajos a realizar serán controlados y evaluados por el jefe de departamento en dos ocasiones: a principios de Enero y a principios de Abril. La evaluación positiva de los dos controles conllevará la recuperación. Si alguno de los controles no arroja evaluación positiva, el alumno se someterá a un examen final en la 2ª quincena de Abril, basado en los contenidos contemplados en la materia pendiente. La calificación del examen junto al informe de la evaluación del plan de trabajo, definirá la recuperación o no recuperación de la materia pendiente.
PÉRDIDA DE DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA	Los alumnos pueden perder el derecho a la evaluación continua bien por acumulación de faltas de asistencia a una asignatura. Aquellos alumnos que hayan perdido el derecho a la evaluación continua deberán realizar un examen para superar la asignatura. Este examen estará diseñado sobre los contenidos de la materia en la evaluación o evaluaciones a las que haya afectado dicha pérdida. Cada pregunta o cuestión llevará especificada su valoración en puntos y para su elaboración se tendrán en cuenta los contenidos recogidos en la presente programación. El criterio a seguir para la corrección del examen será único: la correcta y adecuada solución a las propuestas planteadas. El resultado de esta prueba supondrá el 100% de la nota de dicha evaluación o evaluaciones.

DIBUJO TÉCNICO. BACHILLERATO

INTRODUCCIÓN

Cualquier producto destinado a resolver las necesidades actuales ha de pasar, necesariamente, por un proceso de diseño y fabricación que requiere de un lenguaje universal. El dibujo técnico garantiza la objetividad en la representación de dichos objetos, destinados a la fabricación en serie para el consumidor. El Dibujo Técnico proporcionará al estudiante las competencias

necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo, que requiere del diseño y fabricación de productos que resuelvan las necesidades presentes y futuras.

Como lenguaje universal ayuda tanto a la interpretación correcta, para el posterior proceso de producción, como para el proceso mismo de diseño e ideación previa. Es, por tanto, un instrumento clave para el desarrollo tecnológico y tiene una aplicación práctica ineludible en la representación de los objetos tridimensionales en una superficie de dos dimensiones.

La función comunicativa del Dibujo Técnico, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca. Por tanto, se emplea como medio de comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando y, en su caso, definir de una manera clara y exacta lo que se desea producir. Es decir, el conocimiento del Dibujo Técnico como lenguaje universal requiere dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios.

El alumnado, al adquirir competencias específicas en la interpretación de documentación gráfica elaborada de acuerdo a las normas en los sistemas de representación convencionales, puede conocer mejor el mundo; esto requiere, además del conocimiento de las principales normas de dibujo, un desarrollo avanzado de su “visión espacial”, entendida como la capacidad de abstracción para, por ejemplo, visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas. Además de comprender la compleja información gráfica que nos rodea, es preciso que el estudiante aborde la representación de espacios u objetos de todo tipo y la elaboración de documentos técnicos normalizados que plasmen sus ideas y proyectos, ya estén relacionados con el diseño gráfico, con el diseño de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos.

El dibujo técnico fomenta en el alumno la capacidad de percepción espacial y le ayuda en el análisis de obras de diseño industrial, arquitectura o ingeniería tanto en su comprensión como en su disfrute. En su vinculación con la geometría fomenta en el alumno la competencia para la resolución de problemas matemáticos gráficamente, accediendo a los conocimientos científicos fundamentales para dominar la modalidad elegida. Por todo ello, el Dibujo Técnico es una materia que facilita la comprensión de la compleja información visual y gráfica que conforma el mundo actual, afianzando la cultura del esfuerzo para el eficaz desarrollo personal y del sentido crítico.

La materia se estructura en dos cursos en los que se irán adquiriendo progresivamente, con mayor grado de dificultad, los conceptos básicos necesarios para lograr un mayor dominio al finalizar el segundo curso.

El Dibujo Técnico se presenta también como la antesala para poder conectar adecuadamente con estudios superiores, bien sean profesionales o de tipo universitario, relacionados con disciplinas como la Arquitectura, las Ingenierías en todos sus campos o las Bellas Artes.

Se trata de que el estudiante tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita en el siguiente curso profundizar distintos aspectos de esta materia.

El Dibujo Técnico impartido en 1º de bachillerato y el impartido en 2º, no son en sí dos materias distintas, sino dos fases de exposición de una misma temática. Los contenidos contemplados en ambos cursos son muy parecidos, variando su extensión y los fines a conseguir. Respecto a esto último, en el 1º curso el objetivo fundamental es obtener una base sólida de los principios geométricos, descriptivos y normativos presentes en la asignatura, así como preparar a los alumnos en los métodos operativos para la resolución de problemas.

Los contenidos de la materia en 1º de Bachillerato se han agrupado en cuatro bloques interrelacionados: Fundamentos geométricos, Geometría Proyectiva, Normalización y Documentación Gráfica de Proyectos, Sistemas CAD.

El primer bloque, denominado Fundamentos geométricos, plantea los contenidos necesarios para resolver problemas de configuración de formas planas.

El bloque dedicado a la Geometría Proyectiva, revisa los fundamentos, características y aplicaciones de los sistemas de representación diédrico, sistema de planos acotados, sistema axonométrico y sistema cónico.

El tercer bloque, denominado Normalización y Documentación Gráfica de Proyectos, tiene como objetivo principal que el estudiante movilice e interrelacione los contenidos adquiridos en los bloques anteriores, para generar los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño gráfico, industrial o arquitectónico. En él se incluye la Normalización, que pretende dotar al estudiante de los procedimientos para simplificar, unificar y objetivar las representaciones gráficas.

El cuarto bloque, Sistemas CAD, introduce los fundamentos del software de diseño asistido por ordenador (CAD – Computer-Aided Design).

OBJETIVOS DEL ÁREA DE DIBUJO TÉCNICO

La enseñanza del Dibujo Técnico en el Bachillerato tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Conocer y valorar las posibilidades del dibujo técnico como instrumento de investigación, apreciando la universalidad del mismo como lenguaje objetivo y valorando la necesidad de conocer su sintaxis para poder expresar y comprender las informaciones.
2. Reconocer la presencia del dibujo técnico en la industria, el diseño, la arquitectura, el arte o en la vida cotidiana, comprendiendo su papel como elemento de configuración y recurso gráfico imprescindible.
3. Conocer y comprender los fundamentos del dibujo técnico para aplicarlos a la lectura e interpretación de los diseños, planos y productos artísticos, científicos o técnicos, para la representación de formas de todo tipo y para la elaboración de soluciones razonadas ante los problemas que se plantean en el campo de la técnica y del arte.
4. Planificar, reflexionar y evaluar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, de representación espacial o proyecto, relacionándose con otras personas con flexibilidad y responsabilidad.
5. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico como convencionalismo idóneo para facilitar no sólo la producción, sino también la comunicación; aplicar las principales normas UNE, especialmente las referidas a la obtención, posición, representación y acotación de las vistas de cuerpos.
6. Utilizar adecuadamente y con propiedad la terminología específica del dibujo técnico y de los principales referentes profesionales.
7. Utilizar con destreza los instrumentos específicos del dibujo técnico, valorando la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de los mismos, la limpieza y cuidado del soporte, así como las mejoras que puedan introducir tanto las diversas técnicas gráficas como los recursos informáticos en la representación.

8. Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica y conseguir la destreza y rapidez necesarias.
9. Conocer y comprender los principales fundamentos de la geometría métrica aplicada para resolver gráficamente problemas de configuración de formas en el plano, valorando la importancia que tienen la precisión y la exactitud en la representación de las soluciones.
10. Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el plano así como su versatilidad.
11. Escoger las construcciones geométricas más adecuadas a cada problema, razonando en cada caso su aplicación y elegir el sistema de representación más adecuado para cada necesidad.
12. Integrar los conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos, científicos o artísticos, fomentando el método y el razonamiento del dibujo como medio de transmisión de ideas científico-técnicas o artísticas y sus aplicaciones en la vida cotidiana.
13. Desarrollar un espíritu crítico y autónomo en los procesos de realización gráfica y adquirir una visión general para la orientación profesional hacia estudios superiores relacionados con el dibujo técnico.

PROGRAMACIÓN DIBUJO TÉCNICO I. 1º BACHILLERATO

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 1

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

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

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

CRITERIOS 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 diferentes perspectivas, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.
- 1.2. Identificar las relaciones geométricas entre las partes de una producción arquitectónica o de ingeniería y fomentar su disfrute para contribuir a su apreciación estética y conservación.

COMPETENCIA ESPECÍFICA N° 2

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

Esta competencia aborda el estudio de la geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico e ingenieril a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales.

Proporciona herramientas para la resolución de problemas matemáticos de cierta complejidad de manera gráfica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.
- 2.2. Aplicar gráficamente los fundamentos de la geometría para el trazado de redes modulares.
- 2.3. Trazar gráficamente triángulos, con conocimiento de sus puntos y rectas notables, justificando el procedimiento utilizado.
- 2.4. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades, y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.
- 2.5. Comprender el concepto de proporcionalidad y semejanza de figuras y construir escalas gráficas con precisión.
- 2.6. Comprender las propiedades de las transformaciones geométricas (giro, traslación, homotecia, homología y afinidad) y su aplicación para la resolución de problemas geométricos y representación de figuras planas.
- 2.7. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas técnicas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.

COMPETENCIA ESPECÍFICA N° 3

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

Los sistemas de representación derivados de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos, ya que cualquier proyecto requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas. Esta competencia se vincula, por una parte, con la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, con la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 4

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

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

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 5

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

Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD (Computer Aided Design) forman parte de una realidad cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina.

En este sentido, debe integrarse como una aplicación transversal a los contenidos de la materia relacionados con la representación en el plano y en el espacio. De este modo, esta competencia favorece una iniciación al uso y aprovechamiento de las potencialidades de estas herramientas digitales en el alumnado.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

CONTENIDOS

A. Fundamentos geométricos.

- Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.
- Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.
- Análisis de la presencia de la geometría en la naturaleza y en el arte.
- Trazados geométricos básicos: operaciones con segmentos y ángulos, paralelismo, perpendicularidad.
- Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares.
- Concepto de lugar geométrico. Lugares geométricos básicos: _
 - Propiedades geométricas de la mediatriz de un segmento y de la bisectriz de un ángulo. _
 - La circunferencia como lugar geométrico. Ángulos en la circunferencia. _

- Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. Trazado y fundamentos del arco capaz.
- Triángulos: puntos y rectas notables, propiedades y construcción.
- Cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.
- Igualdad de polígonos. Construcción por triangulación, radiación y coordenadas.
- Proporcionalidad. Equivalencia y semejanza de figuras planas.
- Construcción y uso de escalas gráficas.
- Transformaciones geométricas en el plano: giro, traslación, simetría, homotecia, homología y afinidad.
- Tangencias básicas y enlaces. Aplicación en la construcción de curvas técnicas básicas: óvalos, ovoides y espirales.
- Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.
- Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.

B. Geometría proyectiva.

- Fundamentos de la geometría proyectiva: __
 - Clases de proyección. __
 - Sistemas de representación: disposición normalizada. __
 - Ámbitos de aplicación y criterios de selección.
- Sistema diédrico: __
 - Representación de punto, recta y plano. Trazas con los planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia. __
 - Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. __
 - Fundamentos del abatimiento para la obtención de distancias. __
 - Proyecciones y secciones planas de sólidos sencillos. Fundamentos del cambio de plano para obtener la verdadera magnitud.
- Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
- Sistema axonométrico: __
 - Sistema ortogonal y oblicuo. Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera y militar. __
 - Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. __
 - Sistema axonométrico ortogonal: uso del óvalo isométrico. Representación de sólidos sencillos.
- Sistema cónico: __
 - Fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. __
 - Sistema cónico: representación del punto, recta y plano. Paralelismo. Representación de la circunferencia. Representación de figuras sencillas a partir de su representación diédrica.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

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

D. Sistemas CAD.

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

	1ª evaluación	2ª evaluación	3ª evaluación
TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS	Bloque A	Bloque B sistema diédrico	Bloque B sistemas axonométrico, cónico, planos acotados Bloque C Bloque D

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	El Dibujo Técnico es un área eminentemente práctica, si bien está dotada, para poder abordar este aspecto, de su correspondiente estudio teórico. En consecuencia, su desarrollo deberá estar basado en todo momento en la comprensión, estudio y resolución de un número significativo de ejercicios y problemas que abarquen los distintos enfoques resolutivos de cada tema. En este sentido, sobre cada unidad temática se propondrán una serie de ejercicios que se proporcionan a los alumnos a través del Aula Virtual de educamadrid o de fotocopias. Estos ejercicios se harán de forma "abierta", de modo que el alumno cuente con la orientación y supervisión del profesor y pueda, además, consultar con sus compañeros. Estos trabajos son de obligada realización e influyen en la nota de evaluación en la forma que se detalla más adelante. La aplicación de la normativa en el uso de las operaciones geométricas, utilización de la nomenclatura y grafismos adecuados, así como el cuidado en el trazado y limpieza, es una faceta a tener en cuenta y el alumno sabrá que constituye el lenguaje expresivo de la materia. La explicación de contenidos se abordará tanto desde planteamientos clásicos: pizarra, tiza y plantillas de dibujo geométrico, como a través de medios informáticos, con proyecciones de teoría y ejercicios o accesos a páginas y recursos de Internet. La existencia de un grupo de excelencia de 1º de Bachillerato de Dibujo Técnico, supone la posibilidad de ampliar y enriquecer la metodología con la incorporación, en la medida de lo posible y en función de la disponibilidad de equipos, tanto en el centro como fuera de él, del uso de nuevas tecnologías para explicar y ayudar a comprender los contenidos
---------------------------	--

	de la materia. Se podrán utilizar de modo excepcional y siempre y cuando sirvan para mejorar o ayudar a la comprensión de los contenidos de la materia, determinados apoyos tecnológicos: Internet para búsqueda de información y ejercicios, audiovisuales, cámaras digitales (foto y video), escáner, elaboración de presentaciones...
--	--

RECURSOS	Aula de Dibujo con espacio reservado para actividades que requieren pulcritud y precisión, como es el dibujo técnico. Dotada con mesas de dibujo, pizarra, cañón de luz y pantalla de proyección. Dentro del “Horario de Aula” se otorga cierta preferencia a los grupos de Dibujo técnico de 1º de Bachillerato que reciben todas sus clases semanales en este espacio. Materiales de apoyo para el curso serán todos aquellos recursos gráficos en formatos diferentes con los que se pueda contar: fotocopias, presentaciones informáticas, vídeos, páginas Web, recursos gráficos provenientes de Internet, de trabajos realizados por otros alumnos. En la actualidad se disponen, entre otros materiales, de tres ordenadores de sobremesa, una impresora-escáner, dos cámaras de vídeo y tres cámaras fotográficas digitales. Además, se dispone de ciertos materiales tradicionales: plantillas de dibujo geométrico y compases para pizarra, plantillas de curvas, escalímetros... También disponemos de modelos tridimensionales de poliedros, de cuerpos geométricos en madera y de piezas industriales metálicas para facilitar la comprensión de diversos aspectos geométricos durante el curso y para realizar prácticas de croquización, de vistas diédricas y de perspectivas Ciertos materiales fungibles como lápices, rotuladores, plantillas de trazado, compases etc. son de aportación personal de cada alumno. No obstante, cada curso, el departamento adquiere cierto número de estos materiales con el fin de paliar olvidos puntuales que se dan entre los alumnos.
LIBRO DE TEXTO No se utiliza libro de texto. La materia se imparte por apuntes y ejercicios para resolver, proporcionados por el departamento de Artes Plásticas y adaptados al programa de la asignatura. La totalidad de estos apuntes está disponible desde principio de curso en el Aula Virtual de Educamadrid a la que tienen acceso como usuarios todos los alumnos. En el mismo aula virtual se proporcionan otros materiales de consulta (presentaciones, vídeos...) que amplían o profundizan los apuntes. Desde esta plataforma los alumnos se descargan e imprimen este material con el que se van desarrollando los contenidos del curso	

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	<u>Exámenes y criterios de corrección.</u> En cada evaluación se harán dos exámenes. En los exámenes, cada pregunta o cuestión llevará especificada su valoración en puntos y para su elaboración se tendrán en cuenta los contenidos impartidos en el periodo correspondiente. El criterio a seguir para la corrección del examen será único: la correcta y adecuada solución a las propuestas planteadas utilizando única y exclusivamente procedimientos geométricos gráficos. <u>Ejercicios y problemas.</u> Los ejercicios y problemas sobre cada unidad, propuestos en cada evaluación, tienen carácter obligatorio. ● Sobre cada uno de los temas se plantean múltiples ejercicios prácticos. La gran mayoría acompañando a los apuntes teóricos; otros añadidos en clase proporcionados en fotocopias aparte. ● Su realización es obligatoria, dentro de las fechas que se indiquen. La realización de los ejercicios se valorará con un máximo del 10% de la nota final de cada evaluación. ● Cuando el profesor lo requiera o a final de trimestre se recogerán los ejercicios que se hayan propuesto para su realización y serán revisados pudiendo valorarse con la calificación de 0, 0,5 o 1 punto en función de la cantidad y calidad del trabajo realizado. Deberán ser realizados según los criterios de resolución de un problema de Dibujo Técnico, explicados a los alumnos de la materia y trabajados en las clases de 1º y de 2º de bachillerato. ● Serán entregados en el orden de realización, en una carpeta de plástico debidamente identificada con nombre, apellidos y grupo de cada alumno. <u>Calificaciones.</u> La calificación de cada evaluación vendrá determinada por: ● Nota media de los exámenes realizados: Constituirá el 70% de la nota. Los exámenes realizados en la evaluación ponderarán lo mismo a no ser que se determine lo contrario. Para poder hacer nota media entre los exámenes se exige un mínimo de puntuación de 4 en el examen. Con un examen con nota menor de 4 no se realizará media entre los exámenes, dado que muchos temas no guardan estricta conexión entre sí. ● Nota de los ejercicios y trabajos prácticos realizados en toda la evaluación: Constituirá el 30% de la nota. ● En cada evaluación se harán dos exámenes. ● La calificación final de curso vendrá determinada por la nota media de las tres evaluaciones siempre y cuando las tres estén aprobadas. <u>Prueba Extraordinaria. Calificación</u> Los alumnos que no obtengan calificación positiva en la evaluación
--	---

	final ordinaria, deberán presentarse a una prueba extraordinaria de evaluación para alumnos con materias pendientes. Esta prueba será escrita teórico-práctica, elaborada a partir de los contenidos de la materia. Se ajustará al desarrollo contemplado en la programación y se planteará a ser posible de modo similar al patrón de la prueba de Dibujo Técnico de la EVAU Este examen supone el 100% de la nota PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DEL BACHILLERATO DE EXCELENCIA La calificación del Proyecto de Investigación será tenida en cuenta en la evaluación de las materias de 2º de bachillerato, pudiendo modificar positivamente la nota final del segundo curso hasta en 1 punto. Este incremento de nota se cuantificará con el 10% de la nota obtenida en dicho proyecto.
--	---

SUPERACIÓN DE EVALUACIONES SUSPENSAS	De cada una de las evaluaciones se hará una prueba escrita para que el alumno pueda superar el nivel de la evaluación suspensa. Los contenidos de estas pruebas versarán sobre los temas trabajados durante toda la evaluación que no se ha superado. 1. Si en esta prueba se obtiene un 5 la nota en la evaluación también será de 5. 2. Si en esta prueba se obtiene una nota superior a 5 pero la nota media con la de la evaluación no alcanza el 5, la nueva nota de la evaluación será de 5. 3. Si en esta prueba se obtiene una nota superior a 5 y la media con la de la evaluación alcanza o supera el 5, la nueva nota de la evaluación será dicha media. En el caso extraordinario de realizar tres exámenes en una evaluación, la prueba para superar dicha evaluación se planteará según los supuestos siguientes: - Si de los tres exámenes se suspende uno con menos de un 4 de nota la prueba de superación se realizará sólo de la materia suspensa. - Si de los tres exámenes se suspenden dos o tres exámenes con menos de un 4 de nota, no se efectúa media entre dichos exámenes y se considera toda la evaluación suspensa por lo que la prueba de superación es de toda la materia de la evaluación. La fecha para la realización de cada una de las pruebas de superación será acordada entre los alumnos y el profesor. Al finalizar el curso, habrá otra prueba escrita para que alumnos a los que les quede alguna evaluación suspensa puedan superarla. La nota final de las evaluaciones en estos casos se hará también con la media entre la nota de la evaluación y la que se haya obtenido en esta prueba, siguiendo los
--------------------------------------	---

	mismos criterios que los expuestos anteriormente Los alumnos que deban realizar esta prueba, harán sólo aquella parte del examen correspondiente a la evaluación o evaluaciones no aprobadas.
--	--

RECUPERACIÓN DE LA MATERIA DE DIBUJO TÉCNICO I PENDIENTE	Alumnos de DT II con la materia de DT I pendiente que cursan DT II Los alumnos que cursen DT II y tengan pendiente DT I recuperarán automáticamente ésta última si aprueban la primera y segunda evaluación de DT II. En caso contrario se les hará un examen por evaluación de los temas vistos en la misma pero acomodado a los contenidos programados para DT I. Estos alumnos serán informados de este sistema de recuperación por el profesor que les imparta la materia de DT II. a través del “Plan de refuerzo para alumnos con materias pendientes” Alumnos con la materia de DT I pendiente que no cursan DT II <u>Atención y seguimiento.</u> Competencia: El seguimiento de los alumnos de 2º de Bachillerato que no cursen Dibujo Técnico II correrá a cargo del jefe de departamento. A estos alumnos se les informará del “Plan de refuerzo para alumnos con materias pendientes” entregándoles en mano un documento nominal donde se describe y explica el procedimiento a seguir para la recuperación. Proceso: A los alumnos con DT I pendiente y que en el presente curso no estén matriculados en DT II se les comunicará por escrito un plan de trabajo a desarrollar hasta el mes de Abril. Los trabajos a realizar serán controlados y evaluados por el jefe de departamento en dos ocasiones: a principios de Enero y a principios de Abril. La evaluación positiva de los dos controles conllevará la recuperación. Si alguno de los controles no arroja evaluación positiva, el alumno se someterá a un examen final en la 2ª quincena de Abril, basado en los contenidos contemplados en la materia pendiente. La calificación del examen junto al informe de la evaluación del plan de trabajo, definirá la recuperación o no recuperación de la materia pendiente.
---	--

PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA	Los alumnos pueden perder el derecho a la evaluación continua bien por acumulación de faltas de asistencia a una asignatura, bien por entenderse que ha habido un abandono indirecto de la asignatura (no presentarse a exámenes o pruebas; presentar los exámenes casi en blanco; no presentar trabajos o realizar tareas de clase así como observar una actitud totalmente
---	---

	pasiva en clase). Aquellos alumnos que hayan perdido el derecho a la evaluación continua deberán realizar un examen para superar la asignatura. Este examen estará diseñado sobre los contenidos de la materia en la evaluación o evaluaciones a las que haya afectado dicha pérdida y tendrá las mismas características que los que se realizan durante el curso. Cada pregunta o cuestión llevará especificada su valoración en puntos y para su elaboración se tendrán en cuenta los contenidos recogidos en la presente programación. El criterio a seguir para la corrección del examen será único: la correcta y adecuada solución a las propuestas planteadas utilizando única y exclusivamente procedimientos geométricos gráficos. El resultado de esta prueba supondrá el 100% de la nota de dicha evaluación o evaluaciones.
--	--

PROGRAMACIÓN DIBUJO TÉCNICO II. 2º DE BACHILLERATO

INTRODUCCIÓN

Los contenidos de la materia en 2º de Bachillerato se han agrupado en cuatro bloques interrelacionados: Geometría, Sistemas de representación, Normalización y Proyectos. Sigue siendo la misma estructura que en 1º de Bachillerato pero se introduce en este curso un bloque nuevo, denominado Documentación gráfica de Proyectos, para la integración de las destrezas adquiridas en la etapa.

El Dibujo Técnico se presenta como la antesala para poder conectar adecuadamente con estudios superiores, bien sean profesionales o de tipo universitario, relacionados con disciplinas como la Arquitectura, Ingenierías en todos sus campos o las Bellas Artes.

Como ya dijimos en la introducción de 1º de Bachillerato el Dibujo Técnico impartido en 1º de bachillerato y el impartido en 2º, no son en sí dos materias distintas sino dos fases de exposición de una misma temática. Los contenidos contemplados en ambos cursos son prácticamente idénticos, variando su extensión, profundización y los fines a conseguir. Es en este 2º curso donde se tratan de afianzar los conocimientos básicos, extender y profundizar en su totalidad dichos contenidos, manejar las relaciones existentes entre ellos a través de ejercicios y lograr un buen grado de dominio en los métodos operativos para la resolución de problemas.

El primer bloque, denominado Geometría, sigue en este curso profundizando en los contenidos necesarios para resolver problemas de configuración de formas planas.

De manera análoga, el bloque dedicado a los Sistemas de representaciones abordado de nuevo, revisando y profundizando en los fundamentos, características y aplicaciones de las axonometrías y del sistema diédrico.

El tercer bloque, denominado Documentación gráfica de Proyectos, tiene como objetivo principal que el estudiante movilice e interrelacione los contenidos adquiridos a lo largo de toda la etapa, y los utilice para elaborar y presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño gráfico, industrial o arquitectónico. En él se incluye la Normalización, que pretende dotar al estudiante de los procedimientos para simplificar, unificar y objetivar las representaciones gráficas. Esta parte de la materia está especialmente relacionada con el proceso de elaboración de proyectos por lo que, aunque la secuencia establecida sitúa este bloque de manera específica en el primer curso de Bachillerato, su condición de lenguaje universal hace que su utilización sea una constante a lo largo de la etapa y por lo tanto consideramos necesario repasarlo en el curso de 2º de Bachillerato

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 1

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

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

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

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

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 2

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

Esta competencia aborda el estudio de la geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico e ingenieril a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales.

Proporciona herramientas para la resolución de problemas matemáticos de cierta complejidad de manera gráfica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.
- 2.2. Resolver problemas geométrico-matemáticos aplicando la relación entre los ángulos y la circunferencia.
- 2.3. Resolver problemas geométrico-matemáticos aplicando el concepto de lugar geométrico.
- 2.4. Resolver tangencias y otros problemas geométrico-matemáticos aplicando los conceptos de potencia de un punto con respecto a la circunferencia con una actitud de rigor en la ejecución.
- 2.5. Conocer las diferentes transformaciones geométricas y su aplicación para la resolución de problemas.
- 2.6. Conocer el origen y trazar curvas cónicas, identificando sus principales elementos y sus rectas tangentes, aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.
- 2.7. Conocer el origen de las curvas técnicas y sus aplicaciones. Hélices y curvas cíclicas.

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 3

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

Los sistemas de representación derivados de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos, ya que cualquier proyecto requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas. Esta competencia se vincula, por una parte, con la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, con la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 3.1. Visualizar en el espacio las posiciones relativas de puntos, rectas, planos y figuras tridimensionales.
- 3.2. Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.
- 3.3. Representar cuerpos geométricos y de revolución, en sus posiciones características respecto a los planos de proyección, y obtener su desarrollo, aplicando los fundamentos del sistema diédrico.

- 3.4. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónicas, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.
- 3.5. Determinar, en sistema diédrico y axonométrico, secciones planas, y su verdadera magnitud, de poliedros regulares y otras figuras tridimensionales.
- 3.6. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.
- 3.7. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 4

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

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

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 4.1. Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos, empleando croquis y planos, conforme a la normativa UNE e ISO.
- 4.2. Representar las vistas necesarias de un objeto tridimensional con la acotación conforme a normas UNE e ISO, valorando la claridad, precisión y limpieza.

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 5

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

Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD (Computer Aided Design) forman parte de una realidad cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina.

En este sentido, debe integrarse como una aplicación transversal a los contenidos de la materia relacionados con la representación en el plano y en el espacio. De este modo, esta competencia

favorece una iniciación al uso y aprovechamiento de las potencialidades de estas herramientas digitales en el alumnado.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

CONTENIDOS

A. Fundamentos geométricos.

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

- Resolución de problemas geométrico-matemáticos.

Proporcionalidad. Proporción áurea: aplicaciones.

Equivalencia de figuras planas.

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

- Transformaciones geométricas: isométricas, isomórficas y anamórficas.

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

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

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

- Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola.

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

Pertenencia de un punto.

Rectas tangentes.

Intersección con una recta.

- Curvas técnicas: hélices, curvas cíclicas y envolventes.

Origen y trazado.

Aplicaciones.

B. Geometría proyectiva.

- Sistema diédrico:

Representación punto, recta y plano. Recta de máxima pendiente y máxima inclinación.

Intersecciones, paralelismo, perpendicularidad y distancias. Verdadera magnitud de segmentos.

Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes.

Ángulos: entre rectas, entre planos, entre recta y plano. Ángulos con los planos de proyección. Verdadera magnitud.

Giros y cambios de plano. Aplicaciones.

Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro. Desarrollos.
 Posiciones características. Secciones principales. Otras secciones. Intersección con una recta.
 Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Desarrollos. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Intersección con una recta.
 Representación de cuerpos de revolución rectos y oblicuos: cilindros y conos.
 Representación de la esfera. Secciones planas. Intersección con una recta.
 – Sistema axonométrico ortogonal y oblicuo.
 Determinación del triedro fundamental. Triángulo de trazas y ejes. Coeficientes de reducción.
 Representación de figuras planas. Intersecciones.
 Representación simplificada de la circunferencia.
 Representación de sólidos y cuerpos geométricos. Secciones planas. Intersecciones.
 Representación de espacios tridimensionales.
 –Sistema axonométrico oblicuo. Proyección cilíndrica oblicua.
 –Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.
 – Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

– Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas con acotación normalizada. Croquis y planos de taller, de piezas y de conjuntos. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.
 – Diseño, ecología y sostenibilidad.
 – Proyectos en colaboración. Fases de elaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.
 – Planos de montaje sencillos. Tipos de planos: de situación, de montaje, de conjunto, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción. Elaboración e interpretación D. Sistemas CAD.
 – Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.
 –Aplicación de las Tecnologías de la Información y Comunicación al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.
 – Dibujo vectorial:
 2D: dibujo y edición, creación bloques, visibilidad de capas.
 3D: inserción y edición sólidos, galerías y bibliotecas de modelos. Texturas.
 Selección encuadre, iluminación y punto de vista.

	1ª evaluación	2ª evaluación	3ª evaluación
TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS	– Resolución de problemas geométrico-matemáticos. Proporcionalidad. Proporción áurea: aplicaciones. Equivalencia de figuras planas.	– Sistema diédrico: Representación punto, recta y plano. Recta de máxima pendiente y máxima inclinación.	– Sistema axonométrico ortogonal y oblicuo. Determinación del triedro fundamental. Triángulo de trazas y ejes. Coeficientes de

	– Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias. – Transformaciones geométricas: isométricas, isomórficas y anamórficas. Inversión: determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de problemas de tangencias. Problemas de Apolonio. Homología: determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación. Afinidad: determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación. – Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Origen, propiedades y métodos de construcción. Trazado con y sin herramientas digitales. Aplicaciones. Pertenencia de un punto. Rectas tangentes. Intersección con una recta. – Curvas técnicas: hélices, curvas cíclicas y envolventes. Origen y trazado. Aplicaciones.	Intersecciones, paralelismo, perpendicularidad y distancias. Verdadera magnitud de segmentos. Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Ángulos: entre rectas, entre planos, entre recta y plano. Ángulos con los planos de proyección. Verdadera magnitud. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro. Desarrollos. Posiciones características. Secciones principales. Otras secciones. Intersección con una recta. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Desarrollos. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Intersección con	reducción. Representación de figuras planas. Intersecciones. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos y cuerpos geométricos. Secciones planas. Intersecciones. Representación de espacios tridimensionales. – Sistema axonométrico oblicuo. Proyección cilíndrica oblicua. – Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel. – Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.
--	---	--	--

		una recta. Representación de cuerpos de revolución rectos y oblicuos: cilindros y conos. Representación de la esfera. Secciones planas. Intersección con una recta.	
--	--	---	--

El bloque de Normalización y Documentación Gráfica de Proyectos se imparte intercalado con el resto de los contenidos de las tres evaluaciones desde el principio de curso, haciendo especial hincapié en lo que se refiere a Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas con acotación normalizada, croquis, planos de taller, de piezas y de conjuntos, cortes, secciones y roturas, y perspectivas normalizadas.

Se parte del conocimiento que ya tiene el alumnado que cursó 1º de bachillerato de Dibujo Técnico de este tipo de ejercicios y se aprovecha este conocimiento para practicar y resolver constantemente desde el principio de curso ejercicios de este tipo de los exámenes de EVAU de cursos anteriores.

ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS	El Dibujo Técnico es un área eminentemente práctica, si bien está dotada, para poder abordar este aspecto, de su correspondiente estudio teórico. En consecuencia, su desarrollo deberá estar basado en todo momento en la comprensión, estudio y resolución de un número significativo de ejercicios y problemas que abarquen los distintos enfoques resolutivos de cada tema. En este sentido, sobre cada unidad temática se propondrán una serie de ejercicios que se proporcionan a los alumnos a través del Aula Virtual de educamadrid o de fotocopias. Estos ejercicios se harán de forma "abierta", de modo que el alumno cuente con la orientación y supervisión del profesor y pueda, además, consultar con sus compañeros. Estos trabajos son de obligada realización e influyen en la nota de evaluación en la forma que se detalla más adelante La aplicación de la normativa en el uso de las operaciones geométricas, utilización de la nomenclatura y grafismos adecuados, así como el cuidado en el trazado y limpieza, es una faceta a tener en cuenta y el alumno sabrá que constituye el lenguaje expresivo de la materia. La explicación de contenidos se abordará tanto desde planteamientos clásicos: pizarra, tiza y plantillas de dibujo geométrico, como a través de medios informáticos, con proyecciones de teoría y ejercicios o accesos a páginas y recursos de Internet. La existencia de un grupo de excelencia de 2º de Bachillerato de Dibujo
------------------------------	---

	Técnico, supone la posibilidad de ampliar y enriquecer la metodología con la incorporación, en la medida de lo posible y en función de la disponibilidad de equipos, tanto en el centro como fuera de él, del uso de nuevas tecnologías para explicar y ayudar a comprender los contenidos de la materia. Se podrán utilizar de modo excepcional y siempre y cuando sirvan para mejorar o ayudar a la comprensión de los contenidos de la materia, determinados apoyos tecnológicos: Internet para búsqueda de información y ejercicios, audiovisuales, cámaras digitales (foto y video), escáner, elaboración de presentaciones...
--	---

RECURSOS	Aula de Dibujo con espacio reservado para actividades que requieren pulcritud y precisión, como es el dibujo técnico. Dotada con mesas de dibujo, pizarra, cañón de luz y pantalla de proyección. Dentro del “Horario de Aula” se otorga cierta preferencia a los grupos de Dibujo técnico de 1º y 2º de Bachillerato que reciben todas sus clases semanales en este espacio. Materiales de apoyo para el curso serán todos aquellos recursos gráficos en formatos diferentes con los que se pueda contar: fotocopias, presentaciones informáticas, vídeos, páginas Web, recursos gráficos provenientes de Internet, de trabajos realizados por otros alumnos. En la actualidad se disponen, entre otros materiales, de tres ordenadores de sobremesa, una impresora-escáner, dos cámaras de vídeo y tres cámaras fotográficas digitales. Además, se dispone de ciertos materiales tradicionales: plantillas de dibujo geométrico y compases para pizarra, plantillas de curvas, escalímetros... También disponemos de modelos tridimensionales de poliedros, de cuerpos geométricos en madera y de piezas industriales metálicas para facilitar la comprensión de diversos aspectos geométricos durante el curso y para realizar prácticas de croquización, de vistas diédricas y de perspectivas Ciertos materiales fungibles como lápices, rotuladores, plantillas de trazado, compases etc. son de aportación personal de cada alumno. No obstante, cada curso, el departamento adquiere cierto número de estos materiales con el fin de paliar olvidos puntuales que se dan entre los alumnos.
LIBRO DE TEXTO	No se utiliza libro de texto. La materia se imparte por apuntes y ejercicios para resolver, proporcionados por el departamento de Artes Plásticas y adaptados al programa de la asignatura. La totalidad de estos apuntes está disponible desde principio de curso en el Aula Virtual de Educamadrid a la que tienen acceso como usuarios todos los alumnos. En el mismo

aula virtual se proporcionan otros materiales de consulta (presentaciones, vídeos...) que amplían o profundizan los apuntes. Desde esta plataforma los alumnos se descargan e imprimen este material con el que se van desarrollando los contenidos del curso

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	<u>Exámenes y criterios de corrección.</u> En cada evaluación se harán dos exámenes.. En los exámenes, cada pregunta o cuestión llevará especificada su valoración en puntos y para su elaboración se tendrán en cuenta los contenidos impartidos en el periodo correspondiente. El criterio a seguir para la corrección del examen será único: la correcta y adecuada solución a las propuestas planteadas utilizando única y exclusivamente procedimientos geométricos gráficos. <u>Ejercicios y problemas.</u> Los ejercicios y problemas sobre cada unidad, propuestos en cada evaluación, tienen carácter obligatorio. ● Sobre cada uno de los temas se plantean múltiples ejercicios prácticos. La gran mayoría acompañando a los apuntes teóricos; otros añadidos en clase proporcionados en fotocopias aparte. ● Su realización es obligatoria, dentro de las fechas que se indiquen. La realización de los ejercicios se valorará con un máximo del 10% de la nota final de cada evaluación. ● Cuando el profesor lo requiera o a final de trimestre se recogerán los ejercicios que se hayan propuesto para su realización y serán revisados pudiendo valorarse con la calificación de 0, 0,5 o 1 punto en función de la cantidad y calidad del trabajo realizado. Deberán ser realizados según los criterios de resolución de un problema de Dibujo Técnico, explicados a los alumnos de la materia y trabajados en las clases de 1º y de 2º de bachillerato. ● Serán entregados en el orden de realización, en una carpeta de plástico debidamente identificada con nombre, apellidos y grupo de cada alumno. <u>Calificaciones.</u> La calificación de cada evaluación vendrá determinada por: ● Nota media de los exámenes realizados: Constituirá el 90% de la nota. Los exámenes realizados en la evaluación ponderarán lo mismo a no ser que se determine lo contrario. Para poder hacer nota media entre los exámenes se exige un mínimo de puntuación de 4 en el examen. Con un examen con nota menor de 4 no se realizará media entre los exámenes, dado que muchos temas no guardan estricta conexión entre sí. ● Nota de los ejercicios y problemas realizados en toda la evaluación: Constituirá el 10% de la nota. ● En cada evaluación se harán dos exámenes. ● La calificación final de curso vendrá determinada por la nota media de las tres evaluaciones siempre y cuando las tres estén aprobadas.
--	---

	<u>Prueba Extraordinaria. Calificación</u> Los alumnos que no obtengan calificación positiva en la evaluación final ordinaria, deberán presentarse a una prueba extraordinaria de evaluación para alumnos con materias pendientes. Esta prueba será escrita teórico-práctica, elaborada a partir de los contenidos de la materia. Se ajustará al desarrollo contemplado en la programación y se planteará a ser posible de modo similar al patrón de la prueba de Dibujo Técnico de la EVAU Este examen supone el 100% de la nota PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DEL BACHILLERATO DE EXCELENCIA La calificación del Proyecto de Investigación será tomada en cuenta en la evaluación de las materias de 2º de bachillerato, pudiendo modificar positivamente la nota final del segundo curso hasta en 1 punto. Este incremento de nota se cuantificará con el 10% de la nota obtenida en dicho proyecto.
--	--

SUPERACIÓN DE EVALUACIONES SUSPENSAS	De cada una de las evaluaciones se hará una prueba escrita para que el alumno pueda superar el nivel de la evaluación suspensa. Los contenidos de estas pruebas versarán sobre los temas trabajados durante toda la evaluación que no se ha superado. - Si en esta prueba se obtiene un 5 la nota en la evaluación también será de 5. - Si en esta prueba se obtiene una nota superior a 5 pero la nota media con la de la evaluación no alcanza el 5, la nueva nota de la evaluación será de 5. - Si en esta prueba se obtiene una nota superior a 5 y la media con la de la evaluación alcanza o supera el 5, la nueva nota de la evaluación será dicha media. En el caso extraordinario de realizar tres exámenes en una evaluación, la prueba para superar dicha evaluación se planteará según los supuestos siguientes: - Si de los tres exámenes se suspende uno con menos de un 4 de nota la prueba de superación se realizará sólo de la materia suspensa. - Si de los tres exámenes se suspenden dos o tres exámenes con menos de un 4 de nota, no se efectúa media entre dichos exámenes y se considera toda la evaluación suspensa por lo que la prueba de superación es de toda la materia de la evaluación. La fecha para la realización de cada una de las pruebas de superación será acordada entre los alumnos y el profesor.
--------------------------------------	---

	Al finalizar el curso, habrá otra prueba escrita para que alumnos a los que les quede alguna evaluación suspensa puedan superarla. La nota final de las evaluaciones en estos casos se hará también con la media entre la nota de la evaluación y la que se haya obtenido en esta prueba, siguiendo los mismos criterios que los expuestos anteriormente. Los alumnos que deban realizar esta prueba, harán sólo aquella parte del examen correspondiente a la evaluación o evaluaciones no aprobadas.
--	---

RECUPERACIÓN DE LA MATERIA DE DIBUJO TÉCNICO I PENDIENTE	Alumnos de DT II con la materia de DT I pendiente que cursan DT II Los alumnos que cursen DT II y tengan pendiente DT I recuperarán automáticamente ésta última si aprueban la primera y segunda evaluación de DT II. En caso contrario se les hará un examen por evaluación de los temas vistos en la misma pero acomodado a los contenidos programados para DT I. Estos alumnos serán informados de este sistema de recuperación por el profesor que les imparta la materia de DT II. a través del “Plan de refuerzo para alumnos con materias pendientes” Alumnos de DT II con la materia de DT I pendiente que no cursan DT II <u>Atención y seguimiento.</u> Competencia: El seguimiento de los alumnos de 2º de Bachillerato que no cursen Dibujo Técnico II correrá a cargo del jefe de departamento. A estos alumnos se les informará del “Plan de refuerzo para alumnos con materias pendientes” entregándoles en mano un documento nominal donde se describe y explica el procedimiento a seguir para la recuperación. Proceso: A los alumnos con DT I pendiente y que en el presente curso no estén matriculados en DT II se les comunicará por escrito un plan de trabajo a desarrollar hasta el mes de Abril. Los trabajos a realizar serán controlados y evaluados por el jefe de departamento en dos ocasiones: a principios de Enero y a principios de Abril. La evaluación positiva de los dos controles conllevará la recuperación. Si alguno de los controles no arrojará evaluación positiva, el alumno se someterá a un examen final en la 2ª quincena de Abril, basado en los contenidos contemplados en la materia pendiente. La calificación del examen junto al informe de la evaluación del plan de trabajo, definirá la recuperación o no recuperación de la materia pendiente.
---	--

PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA	Los alumnos pueden perder el derecho a la evaluación continua bien por acumulación de faltas de asistencia a una asignatura, bien por entenderse que ha habido un abandono indirecto de la asignatura (no presentarse a exámenes o pruebas; presentar los exámenes casi en blanco; no presentar trabajos o realizar tareas de clase así como observar una actitud totalmente pasiva en clase). Aquellos alumnos que hayan perdido el derecho a la evaluación continua deberán realizar un examen para superar la asignatura. Este examen estará diseñado sobre los contenidos de la materia en la evaluación o evaluaciones a las que haya afectado dicha pérdida y tendrá las mismas características que los que se realizan durante el curso. Cada pregunta o cuestión llevará especificada su valoración en puntos y para su elaboración se tendrán en cuenta los contenidos recogidos en la presente programación. El criterio a seguir para la corrección del examen será único: la correcta y adecuada solución a las propuestas planteadas utilizando única y exclusivamente procedimientos geométricos gráficos. El resultado de esta prueba supondrá el 100% de la nota de dicha evaluación o evaluaciones.
---	---

PROGRAMACIÓN

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

ANEXOS

ATENCIÓN A ALUMNOS PENDIENTES Y REPETIDORES

No hay en el departamento horas destinadas a la atención a alumnos con materias pendientes de cursos anteriores.

Con carácter general el proceso de atención a alumnos pendientes y repetidores se efectúa de la siguiente forma:

Para los alumnos que cursen la materia EPVA y tengan pendiente la de un curso anterior o repitan curso, el proceso de recuperación estará vinculado a la correcta marcha del alumno en la materia EPVA del curso actual en el que estén matriculados. Por lo tanto la atención a estos alumnos y los refuerzos que se consideren necesarios se dará en las clases del curso en el que están matriculados.

Los alumnos que no cursan la materia de EPVA son atendidos siempre que ellos lo requieran, durante los recreos, por los profesores del departamento.

Se establecen así mismo por el departamento los planes de refuerzo que el centro pone en marcha a nivel general para todos los departamentos:

- PLAN DE REFUERZO PARA ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES: Se ha especificado según los casos en que se encuentre cada alumno implicado, dentro del apartado “Recuperación de evaluaciones pendientes del mismo curso. Recuperación de materias pendientes de otros cursos” en la pág. 21 de esta programación.
- PLAN ESPECÍFICO PERSONALIZADO PARA ALUMNADO QUE REPITE CURSO: Se programan actividades específicas de ampliación y profundización en diferentes técnicas artísticas, formatos o materiales con respecto a las que estos alumnos trabajaron en el curso anterior.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS.

- 1.- Según la disponibilidad se realizarían visitas a exposiciones artísticas, fotográficas, arquitectónicas o a otros eventos similares dentro de la oferta que se desarrolle en Madrid capital y Tres Cantos y en vista de su interés para el desarrollo de los contenidos del curso en los distintos niveles.

Para este curso 2025-2026, se han programado las siguientes actividades extraescolares:

a) Visita a la **exposición “Leica. Un siglo de fotografía 1925-2025”** en la sala Fernando Fernán Gómez” de Madrid, el martes 21 de octubre por la mañana. Alumnado de 1º de bachillerato de CAV.

b) **Charla motivacional sobre el trabajo en el mundo audiovisual**, impartida por 3 ex-alumnos del centro en una clase de CAV, el día viernes 21 de noviembre a 5ª hora en el aula de Dibujo.

c) Visita a exposición y actividades con motivo del **Madrid Design Festival** con el alumnado de Dibujo Técnico de 1º y 2º de Bachillerato. Día por determinar entre el 5 de febrero y el 8 de marzo.

d) Actividad de **Educafilmoteca, en el Cine Doré**, con el alumnado de CAV de 1º de Bachillerato, el día 28 de mayo.

e) Actividad transversal Cultura Audiovisual con el Departamento de Filosofía: participación en las **Olimpiadas Filosóficas UAM**. Alumnos de 1º de Bachillerato: concurso de fotografía (actividad evaluable) y concurso de carteles (actividad evaluable).

f) Participación en las **VII Olimpiadas de Geometría y Dibujo Técnico** de la Universidad Politécnica de Madrid, con el alumnado de Dibujo Técnico II, en la segunda evaluación.

● **2.-** Se programarán y realizarán los siguientes tipos de actividades:

○ Exposiciones periódicas durante todo el curso de los trabajos de los alumnos en zonas comunes del Instituto: Hall, cafetería, aulas de los alumnos, aula de Artes Plásticas y su pasillo de acceso, pasillos con paneles expositores y Biblioteca.

Para el comienzo de curso 2025-2026, se montan dos exposiciones con trabajos del curso pasado que no se llegaron a mostrar: **ilustraciones del Taller de narrativa Kamishibai** (realizadas por 1º de la ESO en la asignatura EPVA) y **selección de diseños de logos para Radio PAL** (realizados por alumnos y alumnas de 1º y 2º de la ESO en la asignatura EPVA).

Para el mes de diciembre se ha programado llevar a cabo una **intervención artística en el PAL**, en el muro del gimnasio. Se propone mostrar una selección de trabajos ARTÍSTICOS de estudiantes del IES, del Departamento de Artes Plásticas desde los inicios del PAL.

BREVE MEMORIA DE LA INTERVENCIÓN.

OBJETIVOS: continuar con la línea que sigue el departamento de dar a conocer las obras que los estudiantes del Pintor han realizado y realizan en las materias de Artes: EPVA, IMAGEN Y SONIDO, CULTURA AUDIVOSUAL...

Ya hemos intervenido este espacio con otras acciones (como por ejemplo, el *Inside Out project*). En este caso proponemos la ubicación en el muro de una serie variada de trabajos enmarcados y presentados de un modo estético que abarcan desde dibujos y fotografías de los primeros años de funcionamiento del centro al inicio de los años 90 hasta obras actuales.



Figura 1. Recreación del aspecto que puede tener la intervención.

La idea es que el espacio a lo largo del tiempo lo puedan utilizar otros departamentos para mostrar actividades o trabajos que realizan en otras materias.

- Participación en concursos promovidos por el A.M.P.A. y/o Jefatura de Estudios (felicitaciones navideñas...)
- Promoción y participación en actividades culturales: Semana de la Diversidad, Carnaval, Halloween ...
- Se realizará una selección de trabajos realizados por los alumnos en las distintas unidades didácticas, para quedar enmarcados dentro del aula del departamento, en el pasillo de acceso y/o en zonas comunes del instituto.
- Colaboración con la página WEB del centro.

ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES (DIVERSIDAD). ADAPTACIONES CURRICULARES.

ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES (DIVERSIDAD)

Supone la respuesta necesaria al desarrollo del principio de educación personalizada.

Las características de los contenidos en esta área favorecen el hecho de que se manifieste la heterogeneidad de los alumnos dentro del grupo, sus diferentes inclinaciones e intereses y también sus destrezas y habilidades. La atención a estas diferentes capacidades, intereses y necesidades que se dan entre los alumnos, se aborda desde tres aspectos:

- a) **Jerarquizando los contenidos** en orden de dificultad. Conviene distinguir claramente los contenidos básicos de los complementarios, entendiendo por básicos, aquellos que resultan imprescindibles para aprendizajes posteriores y que poseen una gran funcionalidad.
- b) Ofertando **actividades diferenciadas** que están graduadas con distintos niveles de dificultad y que permitan distintas modalidades o vías de aprendizaje.
- c) Dejando libertad de materiales y sugiriendo técnicas gráficas diversas que permitan acometer **soluciones variadas ante una misma propuesta** y predispongan hacia labores experimentales y creativas.

Partiendo de estos tres aspectos, en la práctica, diversas estrategias referidas tanto al método de enseñanza como a la organización interna del grupo-aula, tratarán de favorecer la atención a la diversidad:

- Actividades de aprendizaje variadas, en el sentido de que permitan distintas modalidades o vías de aprendizaje, posibilidad de elección de unas frente a otras, así como que presenten distintos grados de dificultad, donde cada alumno deba buscar soluciones personales permitiendo que el resultado obtenido responda a los gustos y posibilidades de los alumnos.
- Planteamiento de actividades variadas que motiven el interés de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad por conocer diferentes aspectos en el ámbito de las artes visuales o de la actividad plástica.
- Planteamiento de actividades destinadas a unos determinados grupos de alumnos en función de sus características.
- Diseño de actividades de dificultad o complejidad creciente que puedan atender a las capacidades de alumnos con diferentes niveles y aptitudes, de manera que sea el propio alumno en su práctica el que establezca su progresión.
- Materiales didácticos diversos: más o menos complejos o centrados en aspectos prácticos ligados a los contenidos, etc.
- Distintas formas de agrupamiento de alumnos, combinando el trabajo individual con el trabajo en grupo o grupo-aula, así como agrupamientos flexibles.

ADAPTACIONES CURRICULARES

Dada la altísima flexibilidad de las materias de este departamento, en especial de Educación Plástica Visual y Audiovisual en sus diferentes niveles, pensamos que los múltiples y diferentes niveles de profundización (tanto teórico como en su aplicación práctica y en el empleo de diferentes técnicas de trabajo gráfico/plástico) se pueden adaptar a las características de los alumnos con necesidades educativas especiales, que pueden alcanzar y asimilar los mínimos de la asignatura.

Por ello suele ser suficiente el realizar adaptaciones curriculares no significativas para conseguir que alumnos con especiales dificultades (ACNES, ACNEAES, Compensatoria) superen los objetivos mínimos para aprobar, o incluso sacar buenas calificaciones

Las adaptaciones deberán orientarse hacia la acomodación de los ejercicios propuestos y las técnicas gráficas relativas a cada uno de los temas, a las características de los alumnos con necesidades especiales.

Las actividades que estos alumnos han de desarrollar deberán girar en torno a los contenidos de las materias pero con la acomodación de dichas actividades y de las diferentes técnicas, formatos y procedimientos gráficos, estableciéndose un seguimiento individualizado en cada trabajo.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

Los elementos transversales vienen definidos en el art. 6 del RD 1105/2014, de 26 septiembre, por el que se establece el currículo básico de la ESO y Bachillerato.

Aunque se traten específicamente en algunas de las materias de cada etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajarán en todas las materias.

Se fomentará el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

A ello se añade el fomento del aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombre y mujeres por igual, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.

Así en la programación del departamento se velará, en todo caso, la prevención de la violencia de género, de la violencia contra las personas con discapacidad, de diversidad sexual, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia, incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico. Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

El currículo de Educación Secundaria Obligatoria incorporará elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.

El currículo de Educación Secundaria Obligatoria incorporará elementos curriculares orientados al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor, a la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y al fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como a la ética empresarial. Se fomentarán las medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

Se adoptarán medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento juvenil. Se promoverán la práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos y alumnas durante la jornada escolar, en los términos y condiciones que, siguiendo las recomendaciones de los organismos competentes, garanticen un desarrollo adecuado para favorecer una vida activa, saludable y autónoma. El diseño, coordinación y supervisión de las medidas que a estos efectos se adopten en el centro educativo serán asumidos por el profesorado con cualificación o especialización adecuada en estos ámbitos.

En el ámbito de la educación y la seguridad vial, las Administraciones educativas incorporarán elementos curriculares y promoverán acciones para la mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico, con el fin de que el alumnado conozca sus derechos y deberes como usuario de las vías, en calidad de peatón, viajero y conductor de bicicletas o vehículos a motor, respete las normas y señales, y se favorezca la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía con actuaciones adecuadas tendentes a evitar los accidentes de tráfico y sus secuelas.

PRESENCIA DE LOS ELEMENTOS TRANSVERSALES EN LAS ÁREAS DEL DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

La presencia de las enseñanzas transversales en las materias de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Comunicación Audiovisual, Imagen y Expresión de la E.S.O. y en las materias de Bachillerato (Dibujo Técnico e Imagen y Sonido) se expresa por medio y a través de diferentes momentos del proceso de aprendizaje. Detallamos a continuación algunos de ellos relacionados con los diferentes elementos transversales:

1. Dentro del fomento del aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos y de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombres y mujeres por igual, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad y el respeto al Estado de derecho, trabajamos desde nuestras áreas aspectos concretos como son:

- La actuación en situaciones cotidianas de acuerdo con modos propios de la actividad plástica, como la exploración sistemática de alternativas, la precisión en el lenguaje, la flexibilidad para modificar el punto de vista o la perseverancia en la búsqueda de soluciones.
- El respeto y la valoración de los trabajos plásticos provenientes de otras épocas y culturas.
- La gran variedad de opciones en la representación de las formas y los diferentes estilos que implican la aceptación de otros puntos de vista desde el respeto.
- El reconocimiento de la realidad como diversa y susceptible de ser interpretada desde puntos de vista contrapuestos y complementarios.
- La flexibilidad para modificar el propio punto de vista en la interpretación del trabajo plástico.
- El reconocimiento y valoración de las propias habilidades plásticas para afrontar las situaciones que requieran su empleo.
- La valoración del trabajo en equipo como la manera más eficaz para realizar determinadas actividades.

Las características del área favorecen la realización de trabajos en grupo en los que es necesaria la solidaridad y cooperación entre los miembros del equipo y donde se promueve el respeto por las opiniones y soluciones expresivas distintas de la propia. Pretendemos inculcar en el alumnado actitudes positivas referentes a valores como: igualdad, respeto, tolerancia, responsabilidad, etc. Damos ejemplo con nuestra actitud diaria dentro y fuera del aula. Fomentamos el uso del diálogo como medio de resolver conflictos que se presenten en el aula y aprovechar estas situaciones para promover actitudes, creencias y valores positivos.

Por otra parte, el desarrollo de actitudes abiertas hacia las opiniones de los otros, el gusto por la precisión y el rigor, el fomento de la presentación y el orden en la realización de tareas, la puntualidad... ayudan a conseguir los hábitos necesarios para vivir en una sociedad pluralista y democrática. Su práctica cotidiana en el aula contribuye a que los alumnos adquieran y desarrollen estos valores.

2. Relacionados con el desarrollo sostenible, el medio ambiente y un consumo responsable se encuentran el fomento del cuidado, conservación y mantenimiento del material artístico y de dibujo geométrico, pues gran parte del mismo debería durar a lo largo de toda la enseñanza secundaria y del bachillerato. Otros aspectos concretos son:

- Usar los contenedores para el reciclaje del papel en el aula y colaborar en la diferenciación de plásticos, vidrios y aceite para reciclado fuera del centro.
- Reutilizar materiales de desecho para algunas de las actividades del área.
- Comentar y concienciar de la necesidad de reducir el consumo de agua y electricidad.
- Acentuar la comunicación con el entorno de manera que permita al alumnado valorar la riqueza del paisaje natural y el patrimonio histórico-artístico del territorio en el que vive, así como contribuir a su conservación. La técnica fotográfica, trabajada en nuestras materias, contribuye decisivamente a esta comunicación.
- Tomar conciencia de cómo los medios publicitarios ejercen un importante efecto sobre el comportamiento humano. Para ello analizaremos los mecanismos que utiliza la publicidad para convencer, vender y crear necesidades superfluas que pueden convertirnos en consumidores compulsivos.

3. La educación para la igualdad entre sexos se concreta, entre otros, en los siguientes aspectos:

- Evitar, en la presentación de las actividades y situaciones a analizar, los tópicos tradicionalmente relacionados con los dos sexos.
- Reconocimiento de la capacidad de cada uno de los compañeros y compañeras para desempeñar tareas comunes.
- Predisposición al trabajo en grupo, facilitando agrupamientos heterogéneos desde la perspectiva de género.
- El estudio de artistas femeninas a lo largo de la historia y actualmente, en las diversas manifestaciones plásticas.
- Fomento en el alumnado del interés por el análisis crítico de aquellos contenidos que denotan discriminación sexual en el lenguaje, a través de las imágenes, los estereotipos de la publicidad y que reproducen de forma inconsciente en sus trabajos, con el fin de llevar a cabo una reflexión y una progresiva transformación de actitudes.

El mejor momento para abordar los temas transversales lo hallaremos o provocaremos en el aula con noticias y acontecimientos de la actualidad o a través de actividades prácticas del área. No se dedicaran sesiones específicas a estos temas, sino que son insertados de forma pseudo-casual para oír las diferentes opiniones del aula e inculcar el respeto a todas las personas con independencia de su raza, sexo, edad, cultura, etc.

4. El ámbito de la seguridad y la educación vial se concreta en nuestras materias, sobre todo, en el uso de las formas geométricas planas y con los niveles de iconicidad de las imágenes que son una constante en el diseño de señales de tráfico e indicativas de todo tipo. El estudio de sus características gráficas, sus formas y sus colores, su uso y conocimiento, su creación y diseño por parte de los alumnos contribuyen al desarrollo de la educación de estos aspectos.

5. Los hábitos saludables de alimentación y la necesidad de realizar ejercicio físico diario son factores fundamentales para tener unas relaciones emocionales saludables. En este aspecto las etiquetas con símbolos y signos gráficos, anagramas y pictogramas que nos indican si los alimentos o diversas sustancias que manejamos cotidianamente son saludables, ecológicas, tóxicas, irritantes, peligrosas, inflamables... forman parte del mundo gráfico de las señales indicativas cuyo estudio y diseño abordamos en diversos niveles de nuestras materias. De igual manera, el mundo de la publicidad, con sus campañas informativas y pedagógicas, temática que también forma parte de los currículos de nuestra área, se encuentra en el ámbito de la educación para la salud.

6. La comprensión lectora, la expresión oral y escrita se aborda transversalmente en nuestras materias con las siguientes medidas y actuaciones, aplicables a todos los cursos y niveles y encaminadas a desarrollar este objetivo:

- 1.- Mandar elaborar a los alumnos trabajos de recopilación de información relativa a determinados contenidos temáticos. Estos temas serán expuestos públicamente en clase y comentados.
- 2.- Ordenar que ciertos trabajos plásticos se acompañen de una breve redacción escrita a modo de comentario.
- 3.- Para ciertos trabajos que requieran proceso de elaboración, pedir, previamente a su guión escrito de dicho proceso, cuidando el aspecto formal del mismo con diversos apartados.

En la evaluación y calificación de este tipo de trabajos escritos, que dentro de las materias de nuestro departamento son una muy pequeña minoría, se valorará positivamente el cumplimiento de la “Normativa sobre presentación de trabajos” establecida por todos los departamentos del centro.

Este aspecto se completa con otras actuaciones y actividades cotidianas dentro del aula como:

- Lectura comprensiva y escucha activa. Lectura de los esquemas y bases teóricas de cada tema de la programación. Se realiza una exposición del tema a partir de la lectura del mismo, proyectada en clase, lo que nos permite interactuar para aclarar conceptos, revisar la comprensión del vocabulario específico, buscar sinónimos, antónimos, ejemplos de la vida cotidiana o del entorno cercano, etc. Se emplearán textos de distinta índole y de diversas fuentes, biografías, artículos, noticias, reportajes, efemérides,.. de periódicos, revistas y páginas Web. Para mejorar la comprensión oral (entiende lo que escucha) se harán audiciones, visionado de vídeos y fragmentos cinematográficos.

- Expresión oral de ideas, emociones y experiencias. En diferentes situaciones se lanzan preguntas y el alumnado da las posibles respuestas a las cuestiones planteadas adquiriendo fluidez y espontaneidad. También se potenciará mediante la exposición oral de trabajos (individuales, en pareja o grupos), en las aportaciones a trabajos en equipo, “lluvia de ideas” o debates.

- Expresión escrita. Recopilación de contenidos en el cuaderno de clase con esquemas, resúmenes, monográficos sobre estilos artísticos y artistas, técnicas y materiales, etc. Redacción de textos breves para presentaciones, guiones de cómic, lecturas de imágenes, monográficos, fichas técnicas de películas, etc. Se revisa y valora la corrección ortográfica en todos los trabajos escritos.

7. Con respecto a los elementos transversales de comunicación audiovisual, y las tecnologías de la Información y la comunicación, éstos se encuentran específicamente en los contenidos y en los procesos metodológicos y de trabajo del alumnado en algunas de las materias impartidas por el departamento.

También forman parte desde hace años en este departamento del plan de mejora que continuamente desarrollamos para fomentar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación centradas en el trabajo con las imágenes.

También ponemos énfasis en un uso responsable y con seguridad de estas tecnologías y en potenciar el uso de software libre y de trabajo con programas online.

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

La autocrítica y la evaluación del propio trabajo es una práctica habitual en nuestra actividad docente. Siendo ésta una práctica de carácter subjetivo, es necesario que existan unos indicadores externos y objetivos que valoren la tarea docente.

En nuestro departamento existen ya algunos instrumentos para poder llevar a cabo estas medidas, que son los siguientes:

1. El control mensual del seguimiento de la programación que se realiza en las reuniones de departamento.
2. El análisis de los resultados académicos del alumnado en cada trimestre con la consiguiente toma de medidas que rectifican aquellos aspectos que han resultado poco productivos o escasamente pedagógicos.

Además de estos procedimientos que se encuentran actualmente vigentes, el Departamento de Artes Plásticas propone la utilización de los siguientes recursos de auto evaluación:

1. La realización de una encuesta al alumnado sobre aspectos de la metodología pedagógica utilizados por el profesorado.
2. La reflexión colectiva en las reuniones del Departamento sobre las dudas o dificultades que se planteen los profesores. Los docentes más experimentados podrán señalar a aquellos que comienzan algunas estrategias interesantes y metodológicamente productivas en la práctica docente.

PUBLICACIÓN, COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN A LOS ALUMNOS Y FAMILIAS

PROCEDIMIENTO PARA QUE LOS ALUMNOS Y/O SUS FAMILIAS CONOZCAN LOS DIFERENTES APARTADOS DE LA PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO.

Esta información puede ser conocida y consultada en copia alojada en los ordenadores del Departamento de Artes Plásticas y en la página web del Centro.

Tres Cantos, Octubre de 2025