

1º y 3º ESO		
EFEMÉRIDES	Saberes Básicos	Criterios E
1º TRIMESTRE		
10 OCTUBRE DÍA DE LA SALUD MENTAL ESO: Instalación de TOTEM titulado “RASTROS&ROSTROS” con tema de rostros picassianos y aplicación de las teorías de psicología del color hecho de material reciclado.	A. Visualizar carteles, obras de arte, manifestaciones culturales, relacionadas con dicho día. B. Realizar una composición haciendo uso de: punto, línea, plano, forma, color, textura, así como los principios de la percepción. C. Realización de bocetos, elección de materiales y técnica para su realización. D. Intención de comunicar algo con la imagen que realicemos, finalidad expresiva y comunicativa. E. Formas geométricas, tridimensionales u orgánicas.	C.E. 1 C.E. 2 C.E. 3 C.E. 5 C.E. 4 C.E. 7 C.E. 8
28 OCTUBRE DIA DEL EMPRENDIMIENTO ESO: CUBOS con ilusiones ópticas en sus caras para conformar una estructura a modo de CONSTRUCCIÓN que recuerde aquella capacidad creadora, de reflejos, y de actividad motora de nuestra infancia. Dicha construcción se cambiará cada día de la semana expositiva por alumnado. La instalación interactiva se llamará, TU AVENTURA COMIENZA CON TU IMAGINACIÓN”	A. Visualizar carteles, obras de arte, manifestaciones culturales, relacionadas con dicho día. B. Realizar composiciones haciendo uso de: punto, línea, plano, forma, color, textura, así como los principios de la percepción. C. Realización de bocetos, elección de materiales y técnica para su ejecución. D. Intención de comunicar algo con la imagen que realicemos, finalidad de entretener e informar. E. Utilizar formas geométricas, geometría plana y tridimensional.	C.E. 1 C.E. 2 C.E. 3 C.E. 4 C.E. 5 C.E. 7 C.E. 8
31 OCTUBRE DÍA DE HALLOWEEN ESO: El alumnado realizará diferentes Catrinas mexicanas, como símbolo de muerte para ese día, siluetas en negro de murciélagos, gatos, ratas, árboles...pintar calaveras de escayola. Aplicación de siluetas, forma, color,	A. Visualizar carteles, obras de arte, manifestaciones culturales, relacionadas con dicho día. B. Realizar composiciones haciendo uso de: punto, línea, plano, forma, color, textura, así como los principios de la percepción.	C.E. 1 C.E. 2 C.E. 3 C.E. 4 C.E. 5

<p>texturas pegando elementos como flores de papel realizada por ellos... realizada con material reciclado. La instalación se colocará en el hall del instituto por alumnado de ESO.</p>	<p>C. Realización de bocetos, elección de materiales y técnica para su ejecución.</p> <p>D. Intención de decorar el centro con las imágenes que realicemos, finalidad de entretener e informar.</p> <p>E. Utilizar formas geométricas u orgánicas.</p>	<p>C.E. 6</p> <p>C.E. 7</p> <p>C.E. 8</p>
<p>16 NOVIEMBRE DIA DEL FLAMENCO</p> <p>ESO: Visionado de videos sobre el flamenco. El alumnado hará fotografías por la barriada si hay gente bailando o celebrando ese día.</p>	<p>A. Visualizar videos, carteles, obras de arte, manifestaciones culturales, relacionadas con dicho día.</p> <p>B. Realizar composiciones haciendo uso de: punto, línea, plano, forma, color, textura, así como los principios de la percepción.</p> <p>C. Realización de bocetos, elección de materiales y técnica para su ejecución.</p> <p>D. Realización de fotografías. Intención de decorar el centro con las imágenes que realicemos, finalidad descriptiva, estética, expresiva e informativa.</p> <p>E. Utilizar formas geométricas u orgánicas.</p>	<p>C.E. 1</p> <p>C.E. 2</p> <p>C.E. 3</p> <p>C.E. 4</p> <p>C.E. 5</p> <p>C.E. 6</p> <p>C.E. 7</p> <p>C.E. 8</p>
<p>25 NOVIEMBRE DÍA CONTRA LA VIOLENCIA DE GÉNERO</p> <p>ESO: Se realizarán señales de tráfico contra la violencia de género que se llevarán a la marcha por el barrio que se realizará el 24 de noviembre. Las señales están inspiradas en el artista CLET ABRAHAM algunas reinterpretadas para el día de la violencia.</p> <p>Dibujo sobre cartón, niña triste con la boca tapada y palomas o mariposas volando de color violeta.</p> <p>Concurso de chapas contra la violencia de género, creación mínimo de dos chapas con diseño libre, en una aparecerá el lema “ande o no ande respeto en el carande”.</p>	<p>A. Visualizar videos, carteles, obras de arte, manifestaciones culturales, relacionadas con dicho día.</p> <p>B. Realizar composiciones haciendo uso de: punto, línea, plano, forma, color, textura, así como los principios de la percepción.</p> <p>C. Realización de bocetos, elección de materiales y técnica para su ejecución.</p> <p>D. Creación de imágenes visuales que mostraremos en la marcha por el barrio con una finalidad descriptiva, expresiva e informativa con mensajes sencillos. Hacer fotos del proceso creador y de la salida por el barrio.</p> <p>E. Utilizar formas geométricas, formas básicas y planas.</p>	<p>C.E. 1</p> <p>C.E. 2</p> <p>C.E. 3</p> <p>C.E. 4</p> <p>C.E. 5</p> <p>C.E. 6</p> <p>C.E. 7</p> <p>C.E. 8</p>

<p>Proyecto 1º Trimestre: PROA + Respeto a los demás. Respeto a otras culturas.</p> <p>ESO: Conocimiento de distintas culturas, casi todas presentes en nuestro centro, nacionalidades del alumnado. Se trabajará, el Arte y cultura, la cerámica y su decoración, gastronomía, flora y fauna, y trajes típicos. Se realizarán dibujos y collage.... así como la búsqueda de información en internet, se escribirán textos, se elaborará una cartulina con los aspectos más importantes se hará fotos del proceso y posteriormente se organizará una actividad para todo el alumnado participante (Feria de las Naciones, Ghymkana, Exposición...)</p>	<p>A. Visualizar videos, obras de arte, manifestaciones culturales, relacionadas con las distintas culturas.</p> <p>B. Realizar composiciones haciendo uso de: punto, línea, plano, forma, color, textura, así como los principios de la percepción.</p> <p>C. Realización de bocetos, elección de materiales y técnica para su ejecución. Creación de un collage sobre los trajes típicos de cada región.</p> <p>D. Fotografiar los trabajos, colgar en la página del centro.</p> <p>E. Utilizar formas geométricas planas, teniendo de ejemplo el mosaico romano.</p>	<p>C.E. 1</p> <p>C.E. 2</p> <p>C.E. 3</p> <p>C.E. 4</p> <p>C.E. 5</p> <p>C.E. 6</p> <p>C.E. 7</p> <p>C.E. 8</p>
<p>6 DICIEMBRE DÍA DE LA CONSTITUCIÓN</p> <p>ESO: Instalación titulada TEJIENDO DERECHOS E IGUALDADES formada por las figuras humanas de HERING entrelazadas en un tejido de dos agujas, creado por dos manos, con trozos de papeles de revista rojo y amarillo símbolo de la Constitución Española. Irá montada sobre pizarra negra en el hall del instituto y realizada con material reciclado. Estará hecha en coordinación con el alumnado de la ESO y montada por sus profesores o alumnado de ESCENOGRAFÍA</p>	<p>A. Visualizar carteles, obras de arte, manifestaciones culturales, relacionadas con el día.</p> <p>B. Realizar composiciones haciendo uso de: punto, línea, plano, forma, color, textura, así como los principios de la percepción.</p> <p>C. Realización de bocetos, elección de materiales y técnica para su ejecución. Creación de un collage con material reciclado, técnica seca y húmeda.</p> <p>D. Fotografía del proceso para subir a la página.</p> <p>E. Utilizar formas geométricas planas.</p>	<p>C.E. 1</p> <p>C.E. 2</p> <p>C.E. 3</p> <p>C.E. 4</p> <p>C.E. 5</p> <p>C.E. 6</p> <p>C.E. 7</p> <p>C.E. 8</p>
<p>DICIEMBRE NAVIDAD</p> <p>ESO: El alumnado realizara diferentes tipos estrellas con los rollos de papel higiénico, papel de revistas... algunas las pintarán o les harán dibujos navideños, bolas de navidad sobre cartón y decoradas, polígonos estrellados sobre cartón y la estrella con lana. Instalación en el hall del instituto del árbol invertido de estrellas que el año pasado se realizó con el alumnado de ESO y BCH y hemos decidido conservar para exponerlo de nuevo.</p>	<p>A. Visualizar, obras realizadas por otras personas, manifestaciones culturales, relacionadas con la fecha.</p> <p>B. Realizar composiciones haciendo uso de: punto, línea, plano, forma, color, textura.</p> <p>C. Realización de bocetos, elección de materiales y técnica para su ejecución. Uso de material reciclado, técnica seca y húmeda.</p> <p>D. Fotografía del proceso para subir a la página del centro.</p>	<p>C.E. 1</p> <p>C.E. 2</p> <p>C.E. 3</p> <p>C.E. 4</p> <p>C.E. 5</p> <p>C.E. 6</p> <p>C.E. 7</p> <p>C.E. 8</p>

	E. Utilizar formas geométricas bidimensionales y tridimensionales.	
--	---	--

2º ESO		
EFEMÉRIDES	Saberes Básicos	Criterios E
1º TRIMESTRE		
10 OCTUBRE DÍA DE LA SALUD MENTAL ESO: Nombre: Dibujo de nuestro nombre y curso estilo Grafitti, representativo del autor/a, dibujos de gustos, miedos, 5 elementos relacionados con la materiales que más nos llamen la atención. Avatar: Dibujar un auto-retrato personal de la visión que tienes de ti mismo, como nos vemos o nos ven, aficiones, deseos, canciones, lugares o elementos vistos o que nos gustarían ver.... Instalación de TOTEM titulado “RASTROS&ROSTROS” con tema de rostros picassianos y aplicación de las teorías de psicología del color hecho de material reciclado.	A.Técnicas gráfico plásticas. 2.A.2. Técnicas de dibujo... 2.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias... Picasso 2.A.6. El Grafitti como elemento.... 2.A.8. Generar un volumen... 2.A.9. El arte del reciclaje.... 2.A.10. Seguridad, prevención... B. Diseño y publicidad 2.B.1. Proceso de creación... 2.B.2. La forma bidimensional u tridimensional.... 2.B.4 .Color y composición... C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia. 2.C.8. Recursos digitales...	C.E. 1.1 C.E. 2.1 C.E. 2.2 C.E. 3.1 C.E. 3.2 C.E. 4.1 C.E. 4.2
28 OCTUBRE DIA DEL EMPRENDIMIENTO ESO: CUBOS con ilusiones ópticas en sus caras para conformar una estructura a modo de CONSTRUCCIÓN que recuerde aquella capacidad creadora, de reflejos, y de actividad motora de nuestra infancia. Dicha construcción se cambiará cada día de la semana expositiva por alumnado. La instalación interactiva se llamará, TU AVENTURA	A.Técnicas gráfico plásticas. 2.A.2. Técnicas de dibujo... 2.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias... 2.A.7. Ejemplos de aplicaciones grafico plásticas... 2.A.8. Generar un volumen... 2.A.9. El arte del reciclaje.... 2.A.10. Seguridad, prevención... B. Diseño y publicidad	C.E. 1.1 C.E. 2.1 C.E. 2.2 C.E. 3.1 C.E. 3.2 C.E. 4.1 C.E. 4.2

<p>COMIENZA CON TU IMAGINACIÓN”</p>	<p>2.B.1. Proceso de creación...</p> <p>2.B.2. La forma bidimensional u tridimensional....</p> <p>2.B.4 .Color y composición...</p> <p>C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.</p> <p>2.C.8. Recursos digitales...</p>	
<p>31 OCTUBRE DÍA DE HALLOWEEN</p> <p>ESO: El alumnado realizará diferentes Catrinas mexicanas, como símbolo de muerte para ese día, siluetas en negro de murciélagos, gatos, ratas, árboles...pintar calaveras de escayola. Aplicación de siluetas, forma, color, texturas pegando elementos como flores de papel realizada por ellos... realizada con material reciclado. La instalación se colocará en el hall del instituto por alumnado de ESO.</p>	<p>A.Técnicas gráfico plásticas.</p> <p>2.A.2. Técnicas de dibujo...</p> <p>2.A.3. Técnicas mixtas y alternativas...</p> <p>2.A.7. Ejemplos de aplicaciones grafico plásticas...</p> <p>2.A.8. Generar un volumen...</p> <p>2.A.9. El arte del reciclaje....</p> <p>2.A.10. Seguridad, prevención...</p> <p>B. Diseño y publicidad</p> <p>2.B.1. Proceso de creación...</p> <p>2.B.2. La forma bidimensional u tridimensional....</p> <p>2.B.4 .Color y composición...</p> <p>C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.</p> <p>2.C.8. Recursos digitales...</p>	<p>C.E. 1.1</p> <p>C.E. 2.1</p> <p>C.E. 2.2</p> <p>C.E. 3.1</p> <p>C.E. 3.2</p> <p>C.E. 4.1</p> <p>C.E. 4.2</p>
<p>16 NOVIEMBRE DIA DEL FLAMENCO</p> <p>ESO: Visionado de videos sobre el flamenco. El alumnado hará fotografías por la barriada si hay gente bailando o celebrando ese día.</p> <p>Realización de un trabajo relacionado con el tema. Se le dará una oreja dibujada y tendrán que dibujar un pendiente de flamenca.</p> <p>Se les dará una ficha con el contorno de una figura masculina o femenina bailando y tendrán que crear un traje con</p>	<p>A.Técnicas gráfico plásticas.</p> <p>2.A.1.Efectos del gesto e instrumentos...</p> <p>2.A.2. Técnicas de dibujo...</p> <p>2.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias...</p> <p>2.A.7. Ejemplos de aplicaciones grafico plásticas...</p> <p>2.A.9. El arte del reciclaje....</p> <p>2.A.10. Seguridad, prevención...</p> <p>B. Diseño y publicidad</p> <p>2.B.1. Proceso de creación...</p> <p>2.B.2. La forma bidimensional u tridimensional....</p> <p>2.B.4 .Color y composición...</p>	<p>C.E. 1.1</p> <p>C.E. 2.1</p> <p>C.E. 2.2</p> <p>C.E. 3.1</p> <p>C.E. 3.2</p> <p>C.E. 4.1</p> <p>C.E. 4.2</p>

<p>volantes o traje flamenco.</p> <p>Exposición posterior de trabajos en la clase.</p>	<p>C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.</p> <p>2.C.1 Narrativa de la imagen</p> <p>2.C.4. Fotografía digital</p> <p>2.C.8. Recursos digitales...</p>	
<p>25 NOVIEMBRE DÍA CONTRA LA VIOLENCIA DE GÉNERO</p> <p>ESO: Se realizarán señales de tráfico contra la violencia de género que se llevarán a la marcha por el barrio que se realizará el 24 de noviembre. Las señales están inspiradas en el artista CLET ABRAHAM algunas reinterpretadas para el día de la violencia.</p> <p>Dibujo sobre cartón, niña triste con la boca tapada y palomas o mariposas volando de color violeta.</p> <p>Concurso de chapas contra la violencia de género, creación mínimo de dos chapas con diseño libre, en una aparecerá el lema “ande o no ande respeto en el carande”.</p>	<p>A.Técnicas gráfico plásticas.</p> <p>2.A.1.Efectos del gesto e instrumentos...</p> <p>2.A.2. Técnicas de dibujo...</p> <p>2.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias...</p> <p>2.A.7. Ejemplos de aplicaciones grafico plásticas...</p> <p>2.A.8. Generar un volumen...</p> <p>2.A.9. El arte del reciclaje....</p> <p>2.A.10. Seguridad, prevención...</p> <p>B. Diseño y publicidad</p> <p>2.B.1. Proceso de creación...</p> <p>2.B.2. La forma bidimensional u tridimensional....</p> <p>2.B.4 .Color y composición...</p> <p>2.B.5. Campos y ramas del diseño:</p> <p>2.B.6. Publicidad, recursos...</p> <p>C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.</p> <p>2.C.4. Fotografía digital</p> <p>2.C.8. Recursos digitales...</p>	<p>C.E. 1.1</p> <p>C.E. 2.1</p> <p>C.E. 2.2</p> <p>C.E. 3.1</p> <p>C.E. 3.2</p> <p>C.E. 4.1</p> <p>C.E. 4.2</p>
<p>Proyecto 1º Trimestre: PROA + Respeto a los demás. Respeto a otras culturas.</p> <p>ESO: Conocimiento de distintas culturas, casi todas presentes en nuestro centro, nacionalidades del alumnado. Se trabajará, el Arte y cultura, la cerámica y su decoración, gastronomía, flora y fauna, y trajes típicos. Se realizarán dibujos y collage.... así como la búsqueda de información en internet, se escribirán textos, se</p>	<p>A.Técnicas gráfico plásticas.</p> <p>2.A.2. Técnicas de dibujo...</p> <p>2.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias...</p> <p>2.A.7. Ejemplos de aplicaciones grafico plásticas...</p> <p>2.A.9. El arte del reciclaje....</p> <p>2.A.10. Seguridad, prevención...</p> <p>B. Diseño y publicidad</p> <p>2.B.1. Proceso de creación...</p>	<p>C.E. 1.1</p> <p>C.E. 2.1</p> <p>C.E. 2.2</p> <p>C.E. 3.1</p> <p>C.E. 3.2</p> <p>C.E. 4.1</p> <p>C.E. 4.2</p>

<p>elaborará una cartulina con los aspectos más importantes se hará fotos del proceso y posteriormente se organizará una actividad para todo el alumnado participante (Feria de las Naciones, Ghymkana, Exposición...)</p>	<p>2.B.2. La forma bidimensional u tridimensional....</p> <p>2.B.4 .Color y composición...</p> <p>2.B.5. Campos y ramas del diseño: moda..</p> <p>C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.</p> <p>2.C.8. Recursos digitales...</p>	
<p>6 DICIEMBRE DÍA DE LA CONSTITUCIÓN</p> <p>ESO: Instalación titulada TEJIENDO DERECHOS E IGUALDADES formada por las figuras humanas de HERING entrelazadas en un tejido de dos agujas, creado por dos manos, con trozos de papeles de revista rojo y amarillo símbolo de la Constitución Española. Irá montada sobre pizarra negra en el hall del instituto y realizada con material reciclado. Estará hecha en coordinación con el alumnado de la ESO y montada por sus profesores o alumnado de ESCENOGRAFÍA</p>	<p>A.Técnicas gráfico plásticas.</p> <p>2.A.2. Técnicas de dibujo...</p> <p>2.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias...</p> <p>2.A.7. Ejemplos de aplicaciones grafico plásticas...</p> <p>2.A.8. Generar un volumen...</p> <p>2.A.9. El arte del reciclaje....</p> <p>2.A.10. Seguridad, prevención...</p> <p>B. Diseño y publicidad</p> <p>2.B.1. Proceso de creación...</p> <p>2.B.2. La forma bidimensional u tridimensional....</p> <p>2.B.4 .Color y composición...</p> <p>2.B.6. Publicidad, recursos...</p> <p>C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.</p> <p>2.C.8. Recursos digitales...</p>	<p>C.E. 1.1</p> <p>C.E. 2.1</p> <p>C.E. 2.2</p> <p>C.E. 3.1</p> <p>C.E. 3.2</p> <p>C.E. 4.1</p> <p>C.E. 4.2</p>
<p>DICIEMBRE NAVIDAD</p> <p>ESO: El alumnado realizara diferentes tipos estrellas con los rollos de papel higiénico, papel de revistas... algunas las pintarán o les harán dibujos navideños, bolas de navidad sobre cartón y decoradas, polígonos estrellados sobre cartón y la estrella con lana. Instalación en el hall del instituto del árbol invertido de estrellas que el año pasado se realizó con el alumnado de ESO y BCH y hemos decidido</p>	<p>A.Técnicas gráfico plásticas.</p> <p>2.A.2. Técnicas de dibujo...</p> <p>2.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias...</p> <p>2.A.7. Ejemplos de aplicaciones grafico plásticas...</p> <p>2.A.8. Generar un volumen...</p> <p>2.A.9. El arte del reciclaje....</p> <p>2.A.10. Seguridad, prevención...</p> <p>B. Diseño y publicidad</p> <p>2.B.1. Proceso de creación...</p> <p>2.B.2. La forma bidimensional u tridimensional....</p>	<p>C.E. 1.1</p> <p>C.E. 2.1</p> <p>C.E. 2.2</p> <p>C.E. 3.1</p> <p>C.E. 3.2</p> <p>C.E. 4.1</p> <p>C.E. 4.2</p>

conservar para exponerlo de nuevo.	2.B.4 .Color y composición... 2.B.6. Publicidad, recursos... C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia. 2.C.8. Recursos digitales...	
------------------------------------	---	--

4º ESO		
EFEMÉRIDES	Saberes Básicos	Criterios E
1º TRIMESTRE		
10 OCTUBRE DÍA DE LA SALUD MENTAL ESO: Nombre: Dibujo de nuestro nombre y curso estilo Grafitti, representativo del autor/a, dibujos de gustos, miedos, 5 elementos relacionados con la materiales que más nos llamen la atención. Avatar: Dibujar un auto-retrato personal de la visión que tienes de ti mismo, como nos vemos o nos ven, aficiones, deseos, canciones, lugares o elementos vistos o que nos gustaría ver.... Instalación de TOTEM titulado "RASTROS&ROSTROS" con tema de rostros picassianos y aplicación de las teorías de psicología del color hecho de material reciclado.	A.Técnicas gráfico plásticas. 4.A.1. Efectos del gesto e instrumento... 4.A.2. Técnicas de dibujo... 4.A.3. Técnicas mixtas y alternativas 4.A.5. El Grafitti como elemento.... 4.A.6. Generar un volumen... 4.A.7. El arte del reciclaje.... 4.A.8. Seguridad, prevención... 4.A.9. Ejemplos de aplicaciones grafico plásticas... B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. 4.B.1. Color y composición... 4.B.4 . Fotografía digital..... 4.B.7. Proceso de creación... 4.B.11. Recursos digitales...	C.E. 1.1 C.E. 2.1 C.E. 2.2 C.E. 3.1 C.E. 4.1 C.E. 4.2
28 OCTUBRE DIA DEL EMPRENDIMIENTO ESO: CUBOS con ilusiones ópticas en sus caras para conformar una estructura a modo de CONSTRUCCIÓN que recuerde aquella capacidad creadora, de reflejos, y de actividad motora de nuestra infancia. Dicha construcción se cambiará cada día de la semana expositiva por alumnado. La instalación interactiva se llamará, TU AVENTURA	A.Técnicas gráfico plásticas. 4.A.1. Efectos del gesto e instrumento... 4.A.2. Técnicas de dibujo... 4.A.3. Técnicas mixtas y alternativas 4.A.6. Generar un volumen... 4.A.7. El arte del reciclaje.... 4.A.8. Seguridad, prevención... 4.A.9. Ejemplos de aplicaciones grafico plásticas... B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y	C.E. 1.1 C.E. 2.1 C.E. 2.2 C.E. 3.1 C.E. 4.1 C.E. 4.2

COMIENZA CON TU IMAGINACIÓN"	multimedia. 4.B.1. Color y composición... 4.B.4 . Fotografía digital..... 4.B.7. Proceso de creación... 4.B.7. El proceso de creación 4.B.9. Campos y ramas del diseño... 4.B.11. Recursos digitales...	
31 OCTUBRE DÍA DE HALLOWEEN ESO: El alumnado realizará diferentes Catrinas mexicanas, como símbolo de muerte para ese día, siluetas en negro de murciélagos, gatos, ratas, árboles...pintar calaveras de escayola. Aplicación de siluetas, forma, color, texturas pegando elementos como flores de papel realizada por ellos... realizada con material reciclado. La instalación se colocará en el hall del instituto por alumnado de ESO.	A.Técnicas gráfico plásticas. 4.A.1. Efectos del gesto e instrumento... 4.A.2. Técnicas de dibujo... 4.A.3. Técnicas mixtas y alternativas 4.A.6. Generar un volumen... 4.A.7. El arte del reciclaje.... 4.A.8. Seguridad, prevención... 4.A.9. Ejemplos de aplicaciones grafico plásticas... B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. 4.B.1. Color y composición... 4.B.4 . Fotografía digital..... 4.B.7. Proceso de creación... 4.B.7. El proceso de creación 4.B.11. Recursos digitales...	C.E. 1.1 C.E. 2.1 C.E. 2.2 C.E. 3.1 C.E. 3.2 C.E. 4.1 C.E. 4.2
16 NOVIEMBRE DIA DEL FLAMENCO ESO: Visionado de videos sobre el flamenco. El alumnado hará fotografías por la barriada si hay gente bailando o celebrando ese día. Realización de un trabajo relacionado con el tema. Se le dará una oreja dibujada y	A.Técnicas gráfico plásticas. 4.A.1. Efectos del gesto e instrumento... 4.A.2. Técnicas de dibujo... 4.A.3. Técnicas mixtas y alternativas 4.A.7. El arte del reciclaje.... 4.A.8. Seguridad, prevención...	C.E. 1.1 C.E. 2.1 C.E. 2.2 C.E. 3.1 C.E. 3.2 C.E. 4.1 C.E. 4.2

<p>tendrán que dibujar un pendiente de flamenca.</p> <p>Se les dará una ficha con el contorno de una figura masculina o femenina bailando y tendrán que crear un traje con volantes o traje flamenco.</p> <p>Exposición posterior de trabajos en la clase.</p>	<p>4.A.9. Ejemplos de aplicaciones grafico plásticas...</p> <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <p>4.B.1. Color y composición...</p> <p>4.B.2. Narrativa de la imagen fija...</p> <p>4.B.4 . Fotografía digital.....</p> <p>4.B.7. Proceso de creación...</p> <p>4.B.9. Campos y ramas del diseño...</p> <p>4.B.11. Recursos digitales...</p>	
<p>25 NOVIEMBRE DÍA CONTRA LA VIOLENCIA DE GÉNERO</p> <p>ESO: Se realizarán señales de tráfico contra la violencia de género que se llevarán a la marcha por el barrio que se realizará el 24 de noviembre. Las señales están inspiradas en el artista CLET ABRAHAM algunas reinterpretadas para el día de la violencia.</p> <p>Dibujo sobre cartón, niña triste con la boca tapada y palomas o mariposas volando de color violeta.</p> <p>Concurso de chapas contra la violencia de género, creación mínimo de dos chapas con diseño libre, en una aparecerá el lema “ande o no ande respeto en el carande”.</p>	<p>A.Técnicas gráfico plásticas.</p> <p>4.A.1. Efectos del gesto e instrumento...</p> <p>4.A.2. Técnicas de dibujo...</p> <p>4.A.3. Técnicas mixtas y alternativas</p> <p>4.A.6. Generar un volumen...</p> <p>4.A.7. El arte del reciclaje....</p> <p>4.A.8. Seguridad, prevención...</p> <p>4.A.9. Ejemplos de aplicaciones grafico plásticas...</p> <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <p>4.B.1. Color y composición...</p> <p>4.B.2. Narrativa de la imagen fija</p> <p>4.B.4 . Fotografía digital</p> <p>4.B.7. El proceso de creación</p> <p>4.B.8. Publicidad: Recursos... EL sexismo...</p> <p>4.B.9. Campos y ramas del diseño...</p> <p>4.B.11. Recursos digitales...</p>	<p>C.E. 1.1</p> <p>C.E. 2.1</p> <p>C.E. 2.2</p> <p>C.E. 3.1</p> <p>C.E. 3.2</p> <p>C.E. 4.1</p> <p>C.E. 4.2</p>
<p>Proyecto 1º Trimestre: PROA + Respeto a los demás. Respeto a otras culturas.</p> <p>ESO: Conocimiento de distintas culturas, casi todas presentes en nuestro centro, nacionalidades del alumnado.</p>	<p>A.Técnicas gráfico plásticas.</p> <p>4.A.1. Efectos del gesto e instrumento...</p> <p>4.A.2. Técnicas de dibujo...</p>	<p>C.E. 1.1</p> <p>C.E. 2.1</p> <p>C.E. 2.2</p> <p>C.E. 3.1</p>

Se trabajará, el Arte y cultura, la cerámica y su decoración, gastronomía, flora y fauna, y trajes típicos. Se realizarán dibujos y collage.... así como la búsqueda de información en internet, se escribirán textos, se elaborará una cartulina con los aspectos más importantes se hará fotos del proceso y posteriormente se organizará una actividad para todo el alumnado participante (Feria de las Naciones, Ghymkana, Exposición...)	4.A.3. Técnicas mixtas y alternativas 4.A.7. El arte del reciclaje.... 4.A.8. Seguridad, prevención... 4.A.9. Ejemplos de aplicaciones grafico plásticas... B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. 4.B.1. Color y composición... 4.B.4 . Fotografía digital..... 4.B.7. Proceso de creación... 4.B.9. Campos y ramas del diseño... moda 4.B.11. Recursos digitales...	C.E. 3.2 C.E. 4.1 C.E. 4.2
6 DICIEMBRE DÍA DE LA CONSTITUCIÓN ESO: Instalación titulada TEJIENDO DERECHOS E IGUALDADES formada por las figuras humanas de HERING con los colores de los diferentes tipos de piel entrelazadas en un tejido de dos agujas, creado por dos manos, con trozos de papeles de revista rojo y amarillo símbolo de la Constitución Española. Irá montada sobre pizarra negra en el hall del instituto y realizada con material reciclado. Estará hecha en coordinación con el alumnado de la ESO y montada por sus profesores o alumnado de ESCENOGRAFÍA	A.Técnicas gráfico plásticas. 4.A.1. Efectos del gesto e instrumento... 4.A.2. Técnicas de dibujo... 4.A.3. Técnicas mixtas y alternativas 4.A.6. Generar un volumen... 4.A.7. El arte del reciclaje.... 4.A.8. Seguridad, prevención... 4.A.9. Ejemplos de aplicaciones grafico plásticas... B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. 4.B.1. Color y composición... 4.B.2. Narrativa de la imagen fija... 4.B.4 . Fotografía digital..... 4.B.7. Proceso de creación... 4.B.11. Recursos digitales...	C.E. 1.1 C.E. 2.1 C.E. 2.2 C.E. 3.1 C.E. 4.1 C.E. 4.2
DICIEMBRE NAVIDAD ESO: El alumnado realizara diferentes tipos estrellas con los rollos de papel higiénico, papel de revistas... algunas las pintarán o les harán dibujos navideños, bolas de navidad	A.Técnicas gráfico plásticas. 4.A.2. Técnicas de dibujo... 4.A.3. Técnicas mixtas y alternativas 4.A.6. Generar un volumen... 4.A.7. El arte del reciclaje....	C.E. 1.1 C.E. 2.1 C.E. 2.2 C.E. 3.1 C.E. 4.1

<p>sobre cartón y decoradas, polígonos estrellados sobre cartón y la estrella con lana. Instalación en el hall del instituto del árbol invertido de estrellas que el año pasado se realizó con el alumnado de ESO y BCH y hemos decidido conservar para exponerlo de nuevo.</p>	<p>4.A.8. Seguridad, prevención...</p> <p>4.A.9. Ejemplos de aplicaciones grafico plásticas...</p> <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <p>4.B.1. Color y composición...</p> <p>4.B.4 . Fotografía digital.....</p> <p>4.B.7. Proceso de creación...</p> <p>4.B.11. Recursos digitales...</p>	<p>C.E. 4.2</p>
---	--	------------------------

4º ESO		
2º TRIMESTRE		
EFEMÉRIDES	Saberes Básicos	Criterios E
<p>CONCURSO DISEÑA CON COVAP. Con motivo de la celebración del día de Andalucía COVAP lanza un concurso.</p> <p>ESO: Realización de bocetos. Elección de la obra a realizar. Realizar un collage, compuesto por 30 plantillas A4, 1.782mm x 840 mm con la imagen de una vaca, utilizando los diferentes briks de leche... COVAP.</p> <p>Hacer una fotografía y subir la imagen a la página indicada.</p>	<p>A.Técnicas gráfico plásticas.</p> <p>4.A.1. Efectos del gesto e instrumento...</p> <p>4.A.2. Técnicas de dibujo...</p> <p>4.A.3. Técnicas mixtas y alternativas</p> <p>4.A.5. El Grafitti como elemento....</p> <p>4.A.6. Generar un volumen...</p> <p>4.A.7. El arte del reciclaje....</p> <p>4.A.8. Seguridad, prevención...</p> <p>4.A.9. Ejemplos de aplicaciones grafico plásticas...</p> <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <p>4.B.1. Color y composición...</p> <p>4.B.4 . Fotografía digital.....</p> <p>4.B.7. Proceso de creación...</p> <p>4.B.11. Recursos digitales...</p>	<p>C.E. 1.1</p> <p>C.E. 2.1</p> <p>C.E. 2.2</p> <p>C.E. 3.1</p> <p>C.E. 4.1</p> <p>C.E. 4.2</p>
<p>30 ENERO DÍA ESCOLAR DE LA NO VIOLENCIA Y LA PAZ</p> <p>ESO:</p> <p>-Siluetas de palomas que vuelan con personas dentro de ellas volando también y repartiendo esa Paz tan necesaria en el mundo.</p> <p>-Contorno de Palomas algo picasianas decoradas con la técnica del collage y pintadas. Se plastificaran. Montaje colgadas, exposición en el Hall.</p> <p>-Plumas, siluetas realizadas con papel blanco y palitos de madera en su interior. FOTOCALL en el Hall del instituto. Se extenderán dos grandes alas blancas para que el alumnado pueda fotografiarse al lado de ellas. Dichas alas alternarán el</p>	<p>A.Técnicas gráfico plásticas.</p> <p>4.A.1. Efectos del gesto e instrumento...</p> <p>4.A.2. Técnicas de dibujo...</p> <p>4.A.3. Técnicas mixtas y alternativas</p> <p>4.A.5. El Grafitti como elemento....</p> <p>4.A.6. Generar un volumen...</p> <p>4.A.7. El arte del reciclaje....</p> <p>4.A.8. Seguridad, prevención...</p> <p>4.A.9. Ejemplos de aplicaciones grafico plásticas...</p>	<p>C.E. 1.1</p> <p>C.E. 2.1</p> <p>C.E. 2.2</p> <p>C.E. 3.1</p> <p>C.E. 4.1</p> <p>C.E. 4.2</p>

<p>blanco de las plumas con notas de color con flores rojas (coronas ucranianas) y con babuchas árabes, símbolos de las dos guerras que ahora mismo son contienda en el mundo, la sangre y el exilio. Ira cada una de ellas colocadas en 2 paneles.</p>	<p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <p>4.B.1. Color y composición...</p> <p>4.B.4 . Fotografía digital.....</p> <p>4.B.7. Proceso de creación...</p> <p>4.B.11. Recursos digitales...</p>	
<p>14 FEBRERO DÍA DE LOS ENAMORADOS ESO:</p> <p>-Corazones realizados con material reciclado, revistas, cartón, papeles de los regalos de navidad... (Técnica de collage), unidos y seccionados, formando un puzle que tienen que volver a unir.</p> <p>-Corazones pintados sobre cartón reciclado en distintos tamaños. Siluetas de manos de colores que se abren y cierran con mensajes en su interior.</p> <p>-Desarrollo de poliedros para crear cajas decoradas con corazones. Corazón de gran tamaño con material reciclado. Montaje en el Hall.</p>	<p>A.Técnicas gráfico plásticas.</p> <p>4.A.1. Efectos del gesto e instrumento...</p> <p>4.A.2. Técnicas de dibujo...</p> <p>4.A.3. Técnicas mixtas y alternativas</p> <p>4.A.5. El Grafitti como elemento....</p> <p>4.A.6. Generar un volumen...</p> <p>4.A.7. El arte del reciclaje....</p> <p>4.A.8. Seguridad, prevención...</p> <p>4.A.9. Ejemplos de aplicaciones grafico plásticas...</p> <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <p>4.B.1. Color y composición...</p> <p>4.B.4 . Fotografía digital.....</p> <p>4.B.7. Proceso de creación...</p> <p>4.B.11. Recursos digitales...</p>	<p>C.E. 1.1</p> <p>C.E. 2.1</p> <p>C.E. 2.2</p> <p>C.E. 3.1</p> <p>C.E. 4.1</p> <p>C.E. 4.2</p>
<p>28 FEBRERO DÍA DE ANDALUCÍA</p> <p>-Ensamblaje alegórico en blancos y verdes, a modo de pared, realizado por el alumnado de 4º curso con las cajas tapa de los folios y todos los elementos verdes y blancos de reciclajes que puedan reunir. Con dichas piezas se organizará un ensamblaje en dos pizarrones.</p> <p>-Montaje de bandera de Andalucía con rollos de papel higiénico pintados con</p>	<p>A.Técnicas gráfico plásticas.</p> <p>4.A.1. Efectos del gesto e instrumento...</p> <p>4.A.2. Técnicas de dibujo...</p> <p>4.A.3. Técnicas mixtas y alternativas</p> <p>4.A.5. El Grafitti como elemento....</p> <p>4.A.6. Generar un volumen...</p>	<p>C.E. 1.1</p> <p>C.E. 2.1</p> <p>C.E. 2.2</p> <p>C.E. 3.1</p> <p>C.E. 4.1</p> <p>C.E. 4.2</p>

verde y blanco, en relieve.	<p>4.A.7. El arte del reciclaje....</p> <p>4.A.8. Seguridad, prevención...</p> <p>4.A.9. Ejemplos de aplicaciones grafico plásticas...</p> <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <p>4.B.1. Color y composición...</p> <p>4.B.4 . Fotografía digital.....</p> <p>4.B.7. Proceso de creación...</p> <p>4.B.11. Recursos digitales...</p>	
<p>8 MARZO DÍA DE LA MUJER</p> <p>-Cartel en el que aparece una mujer saliéndose del escenario en el que se encuentra, una foto en blanco y negro y ella saltando fuera en color.</p> <p>-Retrato con tapones de plástico como pixeles, de la Gioconda o Mona Lisa.</p> <p>-Instalación de un maniquí de jaula en cuyo interior se meterán elementos que se irán esparciendo por el espacio más inmediato alrededor de la pieza. Dichos elementos estarán confeccionados por el alumnado de la ESO y montado por Bachillerato de ESCENOGRAFÍA</p>	<p>A.Técnicas gráfico plásticas.</p> <p>4.A.1. Efectos del gesto e instrumento...</p> <p>4.A.2. Técnicas de dibujo...</p> <p>4.A.3. Técnicas mixtas y alternativas</p> <p>4.A.5. El Grafitti como elemento....</p> <p>4.A.6. Generar un volumen...</p> <p>4.A.7. El arte del reciclaje....</p> <p>4.A.8. Seguridad, prevención...</p> <p>4.A.9. Ejemplos de aplicaciones grafico plásticas...</p> <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <p>4.B.1. Color y composición...</p> <p>4.B.4 . Fotografía digital.....</p> <p>4.B.7. Proceso de creación...</p> <p>4.B.11. Recursos digitales...</p>	<p>C.E. 1.1</p> <p>C.E. 2.1</p> <p>C.E. 2.2</p> <p>C.E. 3.1</p> <p>C.E. 4.1</p> <p>C.E. 4.2</p>
<p>22 MARZO DIA DEL AGUA</p> <p>-Instalación de una pieza orgánica formada por botellas de agua recogidas del patio en los recreos y de medias de mujer cedidas por las profesoras del instituto, recrearán una especie de fondo acuático</p>	<p>A.Técnicas gráfico plásticas.</p> <p>4.A.1. Efectos del gesto e instrumento...</p> <p>4.A.2. Técnicas de dibujo...</p>	<p>C.E. 1.1</p> <p>C.E. 2.1</p> <p>C.E. 2.2</p> <p>C.E. 3.1</p>

	<p>4.A.3. Técnicas mixtas y alternativas</p> <p>4.A.5. El Grafitti como elemento....</p> <p>4.A.6. Generar un volumen...</p> <p>4.A.7. El arte del reciclaje....</p> <p>4.A.8. Seguridad, prevención...</p> <p>4.A.9. Ejemplos de aplicaciones grafico plásticas...</p> <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <p>4.B.1. Color y composición...</p> <p>4.B.4 . Fotografía digital.....</p> <p>4.B.7. Proceso de creación...</p> <p>4.B.11. Recursos digitales...</p>	<p>C.E. 4.1</p> <p>C.E. 4.2</p>
--	---	---

2º ESO		
2º TRIMESTRE		
EFEMÉRIDES	Saberes Básicos	Criterios E
<p>CONCURSO DISEÑA CON COVAP. Con motivo de la celebración del día de Andalucía COVAP lanza un concurso.</p> <p>ESO: Realización de bocetos. Elección de la obra a realizar. Realizar un collage, compuesto por 30 plantillas A4, 1.782mm x 840 mm con la imagen de una vaca, utilizando los diferentes briks de leche... COVAP.</p> <p>Hacer una fotografía y subir la imagen a la página indicada.</p>	<p>A. Técnicas gráfico plásticas.</p> <p>2.A.2. Técnicas de dibujo...</p> <p>2.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias...</p> <p>2.A.9. El arte del reciclaje....</p> <p>2.A.10. Seguridad, prevención...</p> <p>B. Diseño y publicidad</p> <p>2.B.1. Proceso de creación...</p> <p>2.B.2. La forma bidimensional o tridimensional....</p> <p>2.B.4 .Color y composición...</p> <p>C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.</p> <p>2.C.4. Fotografía digital</p> <p>2.C.8. Recursos digitales...</p>	<p>C.E. 1.1</p> <p>C.E. 2.1</p> <p>C.E. 2.2</p> <p>C.E. 3.1</p> <p>C.E. 3.2</p> <p>C.E. 4.1</p> <p>C.E. 4.2</p>
<p>30 ENERO DÍA ESCOLAR DE LA NO VIOLENCIA Y LA PAZ</p> <p>ESO:</p> <p>-Siluetas de palomas que vuelan con personas dentro de ellas volando también y repartiendo esa Paz tan necesaria en el mundo.</p> <p>-Contorno de Palomas algo picasianas decoradas con la técnica del collage y pintadas. Se plastificaran. Montaje colgadas, exposición en el Hall.</p> <p>-Plumas, siluetas realizadas con papel blanco y palitos de madera en su interior. FOTOCALL en el Hall del instituto. Se extenderán dos grandes alas blancas para que el alumnado pueda fotografiarse al lado de ellas. Dichas alas alternarán el blanco de las plumas con notas de color con flores rojas (coronas ucranianas) y con</p>	<p>A. Técnicas gráfico plásticas.</p> <p>2.A.1.Herramientas, medios, soporte.</p> <p>2.A.2. Técnicas de dibujo...</p> <p>2.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias...</p> <p>2.A.8. Generar un volumen...</p> <p>2.A.9. El arte del reciclaje....</p> <p>2.A.10. Seguridad, prevención...</p> <p>B. Diseño y publicidad</p> <p>2.B.1. Proceso de creación...</p> <p>2.B.2. La forma bidimensional o tridimensional....</p> <p>2.B.4 .Color y composición...</p>	<p>C.E. 1.1</p> <p>C.E. 2.1</p> <p>C.E. 2.2</p> <p>C.E. 3.1</p> <p>C.E. 3.2</p> <p>C.E. 4.1</p> <p>C.E. 4.2</p>

<p>babuchas árabes, símbolos de las dos guerras que ahora mismo son contienda en el mundo, la sangre y el exilio. Ira cada una de ellas colocadas en 2 paneles.</p>	<p>C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.</p> <p>2.C.4. Fotografía digital</p> <p>2.C.8. Recursos digitales...</p>	
<p>14 FEBRERO DÍA DE LOS ENAMORADOS ESO:</p> <p>-Corazones realizados con material reciclado, revistas, cartón, papeles de los regalos de navidad... (Técnica de collage), unidos y seccionados, formando un puzle que tienen que volver a unir.</p> <p>-Corazones pintados sobre cartón reciclado en distintos tamaños. Siluetas de manos de colores que se abren y cierran con mensajes en su interior.</p> <p>-Desarrollo de poliedros para crear cajas decoradas con corazones. Corazón de gran tamaño con material reciclado. Montaje en el Hall.</p>	<p>A. Técnicas gráfico plásticas.</p> <p>2.A.2. Técnicas de dibujo...</p> <p>2.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias...</p> <p>2.A.8. Generar un volumen...</p> <p>2.A.9. El arte del reciclaje....</p> <p>2.A.10. Seguridad, prevención...</p> <p>B. Diseño y publicidad</p> <p>2.B.1. Proceso de creación...</p> <p>2.B.2. La forma bidimensional o tridimensional....</p> <p>2.B.4 .Color y composición...</p> <p>C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.</p> <p>2.C.4. Fotografía digital</p> <p>2.C.8. Recursos digitales...</p>	<p>C.E. 1.1</p> <p>C.E. 2.1</p> <p>C.E. 2.2</p> <p>C.E. 3.1</p> <p>C.E. 3.2</p> <p>C.E. 4.1</p> <p>C.E. 4.2</p>
<p>28 FEBRERO DÍA DE ANDALUCÍA</p> <p>-Ensamblaje alegórico en blancos y verdes, a modo de pared, realizado por el alumnado de 4º curso con las cajas tapa de los folios y todos los elementos verdes y blancos de reciclajes que puedan reunir. Con dichas piezas se organizará un ensamblaje en dos pizarrones.</p> <p>-Montaje de bandera de Andalucía con rollos de papel higiénico pintados con verde y blanco, en relieve.</p>	<p>A. Técnicas gráfico plásticas.</p> <p>2.A.2. Técnicas de dibujo...</p> <p>2.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias...</p> <p>2.A.8. Generar un volumen...</p> <p>2.A.9. El arte del reciclaje....</p> <p>2.A.10. Seguridad, prevención...</p> <p>B. Diseño y publicidad</p> <p>2.B.1. Proceso de creación...</p> <p>2.B.2. La forma bidimensional o tridimensional....</p>	<p>C.E. 1.1</p> <p>C.E. 2.1</p> <p>C.E. 2.2</p> <p>C.E. 3.1</p> <p>C.E. 3.2</p> <p>C.E. 4.1</p> <p>C.E. 4.2</p>

	<p>2.B.4 .Color y composición...</p> <p>C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.</p> <p>2.C.4. Fotografía digital</p> <p>2.C.8. Recursos digitales...</p>	
<p>8 MARZO DÍA DE LA MUJER</p> <p>-Cartel en el que aparece una mujer saliéndose del escenario en el que se encuentra, una foto en blanco y negro y ella saltando fuera en color.</p> <p>-Retrato con tapones de plástico como pixeles, de la Gioconda o Mona Lisa.</p> <p>-Instalación de un maniquí de jaula en cuyo interior se meterán elementos que se irán esparciendo por el espacio más inmediato alrededor de la pieza. Dichos elementos estarán confeccionados por el alumnado de la ESO y montado por Bachillerato de ESCENOGRAFÍA</p>	<p>A. Técnicas gráfico plásticas.</p> <p>2.A.2. Técnicas de dibujo...</p> <p>2.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias...</p> <p>2.A.8. Generar un volumen...</p> <p>2.A.9. El arte del reciclaje....</p> <p>2.A.10. Seguridad, prevención...</p> <p>B. Diseño y publicidad</p> <p>2.B.1. Proceso de creación...</p> <p>2.B.2. La forma bidimensional o tridimensional....</p> <p>2.B.4 .Color y composición...</p> <p>C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.</p> <p>2.C.4. Fotografía digital</p> <p>2.C.8. Recursos digitales...</p>	<p>C.E. 1.1</p> <p>C.E. 2.1</p> <p>C.E. 2.2</p> <p>C.E. 3.1</p> <p>C.E. 3.2</p> <p>C.E. 4.1</p> <p>C.E. 4.2</p>
<p>22 MARZO DIA DEL AGUA</p> <p>-Instalación de una pieza orgánica formada por botellas de agua recogidas del patio en los recreos y de medias de mujer cedidas por las profesoras del instituto, recrearán una especie de fondo acuático</p>	<p>A. Técnicas gráfico plásticas.</p> <p>2.A.2. Técnicas de dibujo...</p> <p>2.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias...</p> <p>2.A.8. Generar un volumen...</p> <p>2.A.9. El arte del reciclaje....</p> <p>2.A.10. Seguridad, prevención...</p> <p>B. Diseño y publicidad</p> <p>2.B.1. Proceso de creación...</p> <p>2.B.2. La forma bidimensional o</p>	<p>C.E. 1.1</p> <p>C.E. 2.1</p> <p>C.E. 2.2</p> <p>C.E. 3.1</p> <p>C.E. 3.2</p> <p>C.E. 4.1</p> <p>C.E. 4.2</p>

	<p>tridimensional....</p> <p>2.B.4 .Color y composición...</p> <p>C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.</p> <p>2.C.4. Fotografía digital</p> <p>2.C.8. Recursos digitales...</p>	
--	---	--

2º TRIMESTRE 1º Y 3º

EFEMÉRIDES	Saberes Básicos	Criterios E
<p>CONCURSO DISEÑA CON COVAP. Con motivo de la celebración del día de Andalucía COVAP lanza un concurso.</p> <p>ESO: Realización de bocetos. Elección de la obra a realizar. Realizar un collage, compuesto por 30 plantillas A4, 1.782mm x 840 mm con la imagen de una vaca, utilizando los diferentes briks de leche... COVAP.</p> <p>Hacer una fotografía y subir la imagen a la página indicada.</p>	<p>A. Visualizar, obras realizadas por otros centros en años anteriores.</p> <p>B. Realizar composiciones haciendo uso de: punto, línea, plano, forma, color, textura.</p> <p>C. Realización de bocetos, elección de la obra para su ejecución. Uso de material reciclado, briks de leche.</p> <p>D. Fotografía del proceso para subir a la página indicada.</p> <p>E. Formas geométricas y orgánicas.</p>	<p>C.E. 1</p> <p>C.E. 2</p> <p>C.E. 3</p> <p>C.E. 4</p> <p>C.E. 5</p> <p>C.E. 6</p> <p>C.E. 7</p> <p>C.E. 8</p>
<p>30 ENERO DÍA ESCOLAR DE LA NO VIOLENCIA Y LA PAZ</p> <p>ESO: Siluetas de palomas que vuelan con personas dentro de ellas volando también y repartiendo esa Paz tan necesaria en el mundo.</p> <p>Contorno de Palomas algo picasianas decoradas con la técnica del collage y pintadas. Se plastificaran. Montaje colgadas, exposición en el Hall.</p> <p>Plumas, siluetas realizadas con papel blanco y palitos de madera en su interior. FOTOCALL en el Hall del instituto. Se extenderán dos grandes alas blancas para que el alumnado pueda fotografiarse al lado de ellas. Dichas alas alternarán el blanco de las plumas con notas de color con flores rojas (coronas ucranianas) y con babuchas árabes, símbolos de las dos guerras que ahora mismo son contienda en el mundo, la sangre y el exilio. Ira cada una de ellas colocadas en 2 paneles.</p>	<p>A. Visualizar carteles, obras de arte, manifestaciones culturales, historia, relacionadas con el día.</p> <p>B. Utilización de los elementos formales de la imagen y el lenguaje visual así como la expresión gráfica.</p> <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnica y procedimientos.</p> <p>D. Finalidad comunicativa, expresiva y estética. Fotografía del proceso para subir a la página.</p> <p>E. Utilizar formas geométricas planas y orgánicas. Técnica cubista.</p>	<p>C.E. 1</p> <p>C.E. 2</p> <p>C.E. 3</p> <p>C.E. 4</p> <p>C.E. 5</p> <p>C.E. 6</p> <p>C.E. 7</p> <p>C.E. 8</p>
<p>14 FEBRERO DÍA DE LOS ENAMORADOS</p> <p>ESO: Corazones realizados con material reciclado, revistas, cartón, papeles de los regalos de navidad... (Técnica de collage), unidos y seccionados, formando un puzle que tienen que volver a unir. Corazones pintados sobre cartón reciclado en distintos</p>	<p>A. Visualizar carteles, obras de arte, manifestaciones culturales, historia, relacionadas con el día.</p> <p>B. Utilización de los elementos formales de la imagen y el lenguaje visual así como la expresión gráfica.</p>	<p>C.E. 1</p> <p>C.E. 2</p> <p>C.E. 3</p> <p>C.E. 4</p>

<p>tamaños. Siluetas de manos de colores que se abren y cierran con mensajes en su interior. Desarrollo de poliedros para crear cajas decoradas con corazones. Corazón de gran tamaño con material reciclado. Montaje en el Hall.</p>	<p>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnica y procedimientos.</p> <p>D. Finalidad comunicativa, expresiva y estética. Fotografía del proceso para subir a la página.</p> <p>E. Utilizar formas geométricas planas y orgánicas. Técnica cubista.</p>	<p>C.E. 5</p> <p>C.E. 6</p> <p>C.E. 7</p> <p>C.E. 8</p>
<p>28 FEBRERO DÍA DE ANDALUCÍA</p> <p>Ensamblaje alegórico en blancos y verdes, a modo de pared, realizado por el alumnado de 4º curso con las cajas tapa de los folios y todos los elementos verdes y blancos de reciclajes que puedan reunir. Con dichas piezas se organizará un ensamblaje en dos pizarrones.</p> <p>Montaje de bandera de Andalucía con rollos de papel higiénico pintados con verde y blanco, en relieve.</p>	<p>A. Visualizar carteles, obras de arte, manifestaciones culturales, historia, relacionadas con el día.</p> <p>B. Utilización de los elementos formales de la imagen y el lenguaje visual así como la expresión gráfica.</p> <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnica y procedimientos.</p> <p>D. Finalidad comunicativa, expresiva y estética. Fotografía del proceso para subir a la página.</p> <p>E. Utilizar formas geométricas planas y orgánicas, técnica cubista. Formas volumétricas.</p>	<p>C.E. 1</p> <p>C.E. 2</p> <p>C.E. 3</p> <p>C.E. 4</p> <p>C.E. 5</p> <p>C.E. 6</p> <p>C.E. 7</p> <p>C.E. 8</p>
<p>8 MARZO DÍA DE LA MUJER</p> <p>Cartel en el que aparece una mujer saliéndose del escenario en el que se encuentra, una foto en blanco y negro y ella saltando fuera en color.</p> <p>Instalación de un maniquí de jaula en cuyo interior se meterán elementos que se irán esparciendo por el espacio más inmediato alrededor de la pieza. Dichos elementos estarán confeccionados por el alumnado de la ESO y montado por Bachillerato de ESCENOGRAFÍA</p>	<p>A. Visualizar carteles, obras de arte, manifestaciones culturales, historia, relacionadas con el día.</p> <p>B. Utilización de los elementos formales de la imagen y el lenguaje visual así como la expresión gráfica.</p> <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnica y procedimientos.</p> <p>D. Finalidad comunicativa, expresiva y estética. Fotografía del proceso para subir a la página.</p> <p>E. Utilizar formas geométricas planas y orgánicas. Técnica cubista.</p>	<p>C.E. 1</p> <p>C.E. 2</p> <p>C.E. 3</p> <p>C.E. 4</p> <p>C.E. 5</p> <p>C.E. 6</p> <p>C.E. 7</p> <p>C.E. 8</p>
<p>22 MARZO DIA DEL AGUA</p> <p>Instalación de una pieza orgánica formada por botellas de agua recogidas del patio en los recreos y de medias de mujer cedidas por las profesoras del instituto, recrearán</p>	<p>A. Visualizar carteles, obras de arte, manifestaciones culturales, historia, relacionadas con el día.</p> <p>B. Utilización de los elementos</p>	<p>C.E. 1</p> <p>C.E. 2</p> <p>C.E. 3</p>

<p>una especie de fondo acuático</p>	<p>formales de la imagen y el lenguaje visual así como la expresión gráfica.</p> <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnica y procedimientos.</p> <p>D. Finalidad comunicativa, expresiva y estética. Fotografía del proceso para subir a la página.</p> <p>E. Utilizar formas geométricas planas y orgánicas. Técnica cubista.</p>	<p>C.E. 4</p> <p>C.E. 5</p> <p>C.E. 6</p> <p>C.E. 7</p> <p>C.E. 8</p>
--------------------------------------	---	--

ESQUEMA DE SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN

Curso: 1º BCH	TÍTULO O TAREA: TEST DE DIBUJO DE UN ANIMAL
	TEMPORALIZACIÓN: 16 SESIONES

2. JUSTIFICACIÓN

La Técnica del dibujo de un animal o Test del animal fue creada por S. Levy. Se trata de una prueba que se puede aplicar a cualquier persona. Freud y otros autores han planteado el significado simbólico de los animales en manejos y sentimientos inconscientes de las personas. La simbología de los animales puede estar relacionado con fobias, sueños, conflictos, intereses, carácter. A través del dibujo se pueden expresar emociones, miedos, ansiedad, afectos y rasgos de la personalidad del individuo.

También implica comprender como intervienen las formas y sus relaciones, las estructuras, los volúmenes, la perspectiva, las proporciones, el comportamiento de la luz y el color. Como método de trabajo científico y de exploración.

El test del animal es una prueba utilizada en las entrevistas laborales. Permite conocer la capacidad de organización de la persona, nivel de autonomía, creatividad, habilidad comunicacional, desarrollo

3. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL

Se trata de dibujar 7 animales en los que podemos incluir primates, cuadrúpedos, aves, reptiles y anfibios de manera objetiva y dejar libertad a la imaginación para crear un fondo o entorno creativo en el que se encuentren los animales.

4. CONCRECIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico. La acción de dibujar supone una actitud de apertura y una indagación sobre el mundo, al mismo tiempo que una reflexión sobre la interpretación personal que hacemos de él. El dibujo es, pues, uno de los medios artísticos más completos para comprender, analizar e interpretar la realidad, porque, por un lado, nos ofrece una visión objetiva de la misma y, por otro, propicia la expresión inmediata y directa de una visión subjetiva. Conocer estas cualidades hace que el alumnado pueda utilizarlo en la exteriorización de su pensamiento, favoreciendo así su desarrollo personal y artístico. Para apoyar este proceso creativo se deben conocer y explorar las posibilidades expresivas de los recursos elementales propios del dibujo: punto, línea, forma y textura, así como su sintaxis. Es muy importante, igualmente, la realización de bocetos a partir de la observación detallada de la realidad, para ir avanzando hacia una expresión gráfica personal que pueda incluir las representaciones de la imaginación. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1

MATERIA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
Dibujo Artístico I	Competencia específica 3 3.1 Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica. 3.2 Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y	B. La expresión gráfica y sus recursos elementales DIBA.1.B.1. Terminología y materiales del dibujo. DIBA.1.B.2. El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas. DIBA.1.B.3. La línea: trazo y grafismo. Las tramas. DIBA.1.B.4. La forma: tipología, aplicaciones y

	desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.	combinaciones. DIBA.1.B.5. Niveles de iconicidad de la imagen. DIBA.1.B.6. El boceto o esbozo. Introducción al encaje. DIBA.1.B.7. Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas. DIBA.1.B.8. Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto ambiental y sostenibilidad.
		D. La luz, el claroscuro y el color DIBA.1.D.1. La luz y el volumen. DIBA.1.D.2. Tipos de luz y de iluminación. DIBA.1.D.3. Valoración tonal y claroscuro. DIBA.1.D.4. Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color. DIBA.1.D.5. Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.
ORIENTACIONES PARA LA COMPETENCIA ESPECÍFICA		
CONEXIÓN CON EL PERFIL COMPETENCIAL AL FINALIZAR SEGUNDO CURSO/ PERFIL DE SALIDA		
<p>CPSAA1.1 Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.</p> <p>CPSAA1.2 Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.</p> <p>CC1. Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno</p> <p>CC2. Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.</p> <p>CC3. Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.</p>		
5. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA		
ACTIVIDADES (TIPOS Y CONTEXTOS)	EJERCICIOS (RECURSOS Y PROCESOS COGNITIVOS)	
1º	1º Ejercicio: Observación y prácticas de apuntes, búsqueda y bocetos.	
2º	2º Ejercicio: Creación de fondos.	
3º	3º Ejercicio: Elección de la técnica, pruebas de color.	
4º	4º Ejercicio: Obra final.	
6. MEDIDAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA ORDINARIA A NIVEL DE AULA		
Medidas generales. Medidas específicas. Adaptaciones DUA		
PRINCIPIOS DUA	PAUTAS DUA	

7. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO		
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	RÚBRICAS
		Insuficiente (IN) Del 1 al 4,50 Suficiente (SF) Entre 4,60 y el 5,50 Bien (BI) Entre 5,60 y el 6,50 Notable (NT) Entre 6,60 y el 8,50 Sobresaliente (SB) Entre 8,60 y el 10
Criterio 3.1. 3.1 Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica. 3.2 Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.	Observación directa en el aula.	No trabaja No trae nunca material Trabaja poco Trae material algunos días Trabaja Trae materiales Trabaja casi todo el tiempo Trae material y hace uso de él Aprovecha toda la hora Trae material siempre y lo utiliza
	Valora las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibida, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto.	No hace el encaje según lo explicado Solo utiliza una técnica A veces hace el encaje Hace encaje Utiliza lo aprendido Utiliza lo aprendido siempre para hacer bocetos, el encaje
	Preguntas en clase	Utiliza dos técnicas Utiliza tres técnicas secas y húmeda Utiliza diverso materiales
	Cuestionario de autoevaluación	Ninguna iconicidad Poca iconicidad Media iconicidad Buena iconicidad Mucha iconicidad,
		Ninguna Luz, claroscuro color Poca Luz, claroscuro color Media Luz, claroscuro color Buena Luz, claroscuro color Muy buen uso de Luz, claroscuro color
EVALUACIÓN VALORACIÓN MEDIDAS DUA PARA LA DIVERSIDAD		
El alumnado debe alcanzar las competencias señaladas las actividades, realizando los bocetos, apuntes, valores, color....		
NIVEL DESEMPEÑO COMPETENCIAL		
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE		
Indicador		Instrumento
Comprensión y participación de las diferentes fases del proceso.		Observación directa.

Resultados de las prácticas	Plataforma de Classroom

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

ESQUEMA DE SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN

Curso: 1º de Bto B	TÍTULO O TAREA: “LA MODA, EL VOLUMEN Y LAS VANGUARDIAS”
2023- 24	Temporalización: Un curso completo, 34 semanas, en 2 sesiones de 2 horas cada semana. Número total de horas 136 aproximadamente.

2. JUSTIFICACIÓN

El proyecto surge con la necesidad de acercar a los alumnos/as a los movimientos de vanguardias del S.XX, tanto las primeras surgidas desde 1900 hasta 1945, como las segundas vanguardias de la 2ª mitad del siglo XX. Experimentar con los volúmenes sencillos adaptándolos a la anatomía humana y crear producciones visuales y audiovisuales que puedan ser difundidas.

3. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL

Exposición de las fases del proyecto tanto en la fase individual como la colectiva. En la fase individual el alumno/a deberá conseguir realizar un estilismo completo en tres dimensiones que vestirá un maniquí articulable de madera de pequeña escala. Cada estilismo deberá estar inspirado en una de las vanguardias elegidas. Entre el segundo y tercer trimestre se desarrollarán en pequeños gupos un estilismo por vanguardia a escala natural y que se pueda usar en un desfile de moda al final de curso.

4. CONCRECIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Identificar los fundamentos compositivos del lenguaje tridimensional en obras de diferentes épocas y culturas, analizando sus aspectos formales y estructurales, así como los cánones de proporción y elementos compositivos empleados, para aplicarlos a producciones volumétricas propias equilibradas y creativas.
2. Explorar las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional, partiendo del análisis de objetos y obras de diferentes artistas en las que se establezca una relación coherente entre la imagen y su contenido, para elaborar producciones tridimensionales con diferentes funciones comunicativas y respetuosas de la propiedad intelectual.
3. Realizar propuestas de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados, para resolver problemas de configuración espacial y apreciar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional.
4. Elaborar proyectos individuales o colectivos, adecuando los materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución, para valorar la metodología proyectual como forma de desarrollar el pensamiento divergente en la resolución creativa de problemas.

MATERIA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
COMPETENCIA ESPECÍFICA 1	1.1. Analizar los elementos formales y estructurales de obras volumétricas de diferentes épocas y culturas, identificando las técnicas, los materiales y los elementos compositivos empleados, incorporando, cuando proceda, las perspectivas de género e intercultural.	1.A.1. Materiales y herramientas de configuración tridimensional. Materiales sostenibles, naturales, efímeros e innovadores. Características técnicas, comunicativas, funcionales y expresivas. Terminología específica. 1.A.2. Procedimientos de configuración: técnicas aditivas -modelado, escayola directa, y otras-, sustractivas (talla), constructivas, estructuras e

		<p>instalaciones, y de reproducción: moldeado y vaciado, sacado de puntos, pantógrafo e impresoras 3D.</p> <p>1.B.1.Las formas tridimensionales y su lenguaje. Elementos estructurales de la forma: línea, plano, arista, vértice, superficie, volumen, texturas (visuales y táctiles), concavidades, convexidades, vacío, espacio, masa, escala, color.</p> <p>1.B.3. Relación entre forma y estructura. La forma externa como proyección ordenada de fuerzas internas.</p> <p>1.C.1. Escultura y obras de arte tridimensionales en el patrimonio artístico y cultural, haciendo especial hincapié en las referencias artísticas de Andalucía. Contexto histórico y principales características, técnicas, formales, estéticas y comunicativas.</p> <p>1.C.2. La perspectiva de género y la perspectiva intercultural.</p> <p>1.C.8. Fuentes bibliográficas y digitales de acceso a obras volumétricas de diferentes épocas y culturas: sitios web, acceso digital a museos, bibliotecas o colecciones digitales, etc</p> <p>1.D.1. Principios y fundamentos del diseño tridimensional.</p> <p>1.D.8. Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional vinculadas con la materia.</p>
COMPETENCIA ESPECÍFICA 1	1.2. Explicar los cánones de proporción y los elementos compositivos de piezas tridimensionales de diferentes periodos artísticos dentro de su contexto histórico, diferenciando los aspectos decorativos de los estructurales.	<p>1.B.1.Las formas tridimensionales y su lenguaje. Elementos estructurales de la forma: línea, plano, arista, vértice, superficie, volumen, texturas (visuales y táctiles), concavidades, convexidades, vacío, espacio, masa, escala, color.</p> <p>1.B.2. Composición espacial (campos de fuerza, equilibrio, dinamismo, etc.) y relación entre forma, escala y proporción.</p> <p>1.B.4. Elemento de relación: dirección, posición, espacio y gravedad.</p> <p>1.C.4. Grados de iconicidad en las representaciones escultóricas. Hiperrealismo y efectos especiales, realismo, abstracción, síntesis, estilización. Relieve y escultura exenta.</p> <p>1.D.1. Principios y fundamentos del diseño tridimensional.</p>
COMPETENCIA ESPECÍFICA 2	2.1. Analizar los aspectos más notables de la configuración de obras tridimensionales, identificando las diferencias entre lo estructural y lo accesorio y describiendo la relación entre su función comunicativa y su nivel icónico.	<p>1.A.1. Materiales y herramientas de configuración tridimensional. Materiales sostenibles, naturales, efímeros e innovadores. Características técnicas, comunicativas, funcionales y expresivas. Terminología específica.</p> <p>1.A.3. Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos en cuerpos volumétricos.</p> <p>1.B.1. Las formas tridimensionales y su lenguaje. Elementos estructurales de la forma: línea, plano, arista, vértice, superficie, volumen, texturas</p>

		<p>(visuales y táctiles), concavidades, convexidades, vacío, espacio, masa, escala, color.</p> <p>1.B.2. Composición espacial (campos de fuerza, equilibrio, dinamismo, etc.) y relación entre forma, escala y proporción.</p> <p>1.B.3. Relación entre forma y estructura. La forma externa como proyección ordenada de fuerzas internas.</p> <p>1.C.4. Grados de iconicidad en las representaciones escultóricas. Hiperrealismo y efectos especiales, realismo, abstracción, síntesis, estilización. Relieve y escultura exenta.</p>
COMPETENCIA ESPECÍFICA 2	2.2. Explicar las funciones comunicativas del lenguaje tridimensional en obras significativas de diferentes artistas, justificando de manera argumentada la relación establecida entre la imagen y el contenido.	<p>1.B.6. La luz como elemento generador y modelador de formas y espacios.</p> <p>1.B.7. Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos en cuerpos volumétricos.</p> <p>1.C.1. Escultura y obras de arte tridimensionales en el patrimonio artístico y cultural, haciendo especial hincapié en las referencias artísticas de Andalucía. Contexto histórico y principales características, técnicas, formales, estéticas y comunicativas.</p> <p>1.D.8. Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional vinculadas con la materia.</p>
COMPETENCIA ESPECÍFICA 3	3.1. Resolver de forma creativa problemas de configuración espacial a través de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados en función de los requisitos formales, funcionales, estéticos y expresivos.	<p>1.B.6. La luz como elemento generador y modelador de formas y espacios.</p> <p>1.D.1. Principios y fundamentos del diseño tridimensional</p> <p>1.D.7. Piezas volumétricas sencillas en función del tipo de producto propuesto. Diseño sostenible e inclusivo. Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.</p>
COMPETENCIA ESPECÍFICA 4	4.1. Planificar proyectos tridimensionales, organizando correctamente sus fases, distribuyendo de manera razonada las tareas, evaluando su viabilidad y sostenibilidad, y seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales más adecuados a las intenciones expresivas, funcionales y comunicativas.	<p>1.C.2. La perspectiva de género y la perspectiva intercultural.</p> <p>1.C.8. Fuentes bibliográficas y digitales de acceso a obras volumétricas de diferentes épocas y culturas: sitios web, acceso digital a museos, bibliotecas o colecciones digitales, etc.</p> <p>1.D.2. Tipología de formas volumétricas adaptadas al diseño de objetos elementales de uso común como medio de estudio y de análisis.</p> <p>1.D.3. Metodología proyectual aplicada al diseño de formas y estructuras tridimensionales. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos. Difusión de resultados</p> <p>1.D.4. Proyectos de estructuras tridimensionales: modularidad, repetición, gradación y ritmo en el espacio.</p> <p>1.D.5. Proyectos de producciones artísticas volumétricas: secuenciación, fases y trabajo en</p>

		<p>equipo.</p> <p>1.D.6. . Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.</p>
COMPETENCIA ESPECÍFICA 4	4.2. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, asumiendo diferentes funciones, valorando y respetando las aportaciones y experiencias de los demás e identificando las oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional que ofrece.	<p>1.C.3. Arte objetual y conceptual. La instalación artística</p> <p>1.C.6. Técnicas de transmisión de emociones, estudio del gesto, ideas, acciones y situaciones en la producción y recepción de obras de arte volumétricas.</p> <p>1.C.7. El respeto de la propiedad intelectual. Tradición, inspiración, plagio, apropiación.</p> <p>1.D.5. Proyectos de producciones artísticas volumétricas: secuenciación, fases y trabajo en equipo</p> <p>1.D.6. Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos</p> <p>1.D.8. Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional vinculadas con la materia</p> <p>1.D.9. La propiedad intelectual: la protección de la creatividad personal.</p>
COMPETENCIA ESPECÍFICA 4	4.3. Realizar proyectos individuales o colaborativos, adecuando materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear, y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución.	<p>1.B.5. El movimiento en el volumen. Representación en la escultura. Elementos móviles en la obra tridimensional.</p> <p>1.C.3. Arte objetual y conceptual. La instalación artística.</p> <p>1.C.7. El respeto de la propiedad intelectual. Tradición, inspiración, plagio, apropiación.</p> <p>1.C.8. Fuentes bibliográficas y digitales de acceso a obras volumétricas de diferentes épocas y culturas: sitios web, acceso digital a museos, bibliotecas o colecciones digitales, etc.</p> <p>1.D.3. Metodología proyectual aplicada al diseño de formas y estructuras tridimensionales. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos. Difusión de resultados.</p> <p>1.D.5. Proyectos de producciones artísticas volumétricas: secuenciación, fases y trabajo en equipo.</p> <p>1.D.6. Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.</p> <p>1.D.7. Piezas volumétricas sencillas en función del tipo de producto propuesto. Diseño sostenible e inclusivo. Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.</p> <p>1.D.9. La propiedad intelectual: la protección de</p>

		la creatividad personal.
COMPETENCIA ESPECÍFICA 4	4.4. Evaluar y presentar los resultados de proyectos tridimensionales, analizando la relación entre los objetivos planteados y el producto final obtenido, y explicando las posibles diferencias entre ellos.	<p>1.C.2. La perspectiva de género y la perspectiva intercultural</p> <p>1.C.7. El respeto de la propiedad intelectual. Tradición, inspiración, plagio, apropiación.</p> <p>1.D.3. Metodología proyectual aplicada al diseño de formas y estructuras tridimensionales. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos. Difusión de resultados.</p> <p>1.D.8. Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional vinculadas con la materia.</p>

ORIENTACIONES PARA LA COMPETENCIA ESPECÍFICA

* **COMPETENCIA ESPECÍFICA 1:** El alumno/a debe dibujar bocetos a partir de la documentación aportada por el profesor, relacionados con las vanguardias artísticas. También buscará información en diferentes fuentes digitales o no sobre la misma vanguardia.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL1, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2**

* **COMPETENCIA ESPECÍFICA 2:** El alumno /a realizará cuatro propuestas en dos dimensiones de un estilismo inspirado en la vanguardia seleccionada. Una vez revisadas se selecciona una y se pasará a un prototipo en tres dimensiones de pequeño formato para montarlo sobre maniquí articulable 3D. En este proceso se seleccionará el material más adecuado para la fase siguiente de desarrollo.

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

* **COMPETENCIA ESPECÍFICA 2:** El alumno /a realizará el estilismo seleccionado en 3D vistiendo el maniquí articulable de madera y completando la indumentaria con complementos diseñados para el mismo estilismo y acorde con la vanguardia elegida. Los complementos a realizar será una selección de algunos de los siguientes: sombreros, tocados, collar, pulseras, pendientes, bolsos, etc.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CPSAA5, CC4, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1.**

* **COMPETENCIA ESPECÍFICA 4:** El alumno /a debe compartir su aportación individual al proyecto grupal y visualizar las propuestas de los compañeros para así intercambiar opiniones y soluciones creativas. Expondrá por grupo de integrantes de la misma vanguardia su trabajo y la relación con las características de la vanguardia elegida. El grupo realizará una de las tres propuestas planteadas por vanguardia a escala natural para un desfile y posado grupal.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL3, STEM3, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.**

CONEXIÓN CON EL PERFIL COMPETENCIAL AL FINALIZAR SEGUNDO CURSO/ PERFIL DE SALIDA

La situación de aprendizaje diseñada está directamente ligada a las competencias claves de la etapa y en todo el proceso el alumnado desarrollará las siguientes competencias:

- | | |
|---------------|---|
| a) CCL | Competencia en comunicación lingüística. |
| b) CP | Competencia plurilingüe. |
| c) CMCT /STEM | Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. |
| d) CD | Competencia digital. |
| e) CPSAA | Competencia personal, social y de aprender a aprender. |
| f) CC | Competencia ciudadana. |

g) CE Competencia emprendedora.						
h) CCEC Competencia en conciencia y expresión culturales						
5. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA						
ACTIVIDADES (TIPOS Y CONTEXTOS)	EJERCICIOS (RECURSOS Y PROCESOS COGNITIVOS)					
1ª ACT.	Leer la documentación aportada por el profesor, visualizar los documentos audiovisuales subidos a la plataforma de Classroom y extraer la información necesaria para realizar las cuatro propuestas de bocetos en dos dimensiones. Debatir y defender la propuesta más interesante y coherente con lo que representa para llevar al proyecto definitivo.					
2ª ACT.	Desarrollar la propuesta elegida en un prototipo en pequeño tamaño en tres dimensiones, eligiendo para ello un material de fácil manejo de cortes, pegado o ensamblado.					
3ª ACT.	Realizar una exposición en grupos de tres alumnos/as que hayan trabajado la misma vanguardia justificando las tres propuestas planteadas.					
4ª ACT.	Desarrollar en una escala de ampliación 1/1 (natural) de uno de los tres estilismos presentados por cada vanguardia en los maniqués articulables. Elegir los materiales y los métodos de corte, encolado, ensamblado y pegado adecuados según los materiales elegidos.					
5ª ACT.	Realizar un “book” con el estilismo realizado por el grupo sobre fondo neutro y con una iluminación adecuada, natural o artificial.					
6ª ACT.	Organizar y realizar una propuesta de desfile con doce estilismo, cada uno representativo de una vanguardia, en el centro educativo, seleccionando la música, la coreografía y el fondo musical.					
7ª ACT.	Publicar toda la información visual y audiovisual recopilada en la web de v centro, así como en otros medios de comunicación y plataformas educativas para compartir la experiencia de aprendizaje.					
8ª ACT.	Realizar una muestra en la sala de exposiciones del centro con los maniqués articulables y la indumentaria de cada vanguardia, en el primer trimestre y, al final del tercer trimestre, una muestra final con los doce estilismo completos a escala natural realizados para el desfile.					
6. MEDIDAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA ORDINARIA A NIVEL DE AULA						
Medidas generales. Medidas específicas. Adaptaciones DUA						
PRINCIPIOS DUA	PAUTAS DUA (Diseño Universal para Aprendizaje)					
1	Todas las actividades y secuenciación de las mismas se adpatarán de forma no significativa al perfil de cada alumno/a.					
2	En el grupo hay cuatro alumnos/as NEAE, diagnosticados y documentados, que tras realizar la evaluación inicia,l se evaluan y no precisan de una adaptación específica.					
7. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO						
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE						
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUCIÓN	RÚBRICAS				
		Insuficiente (IN) Del 1 al 4,50	Suficiente (SF) Entre 4,60 y el 5,50	Bien (BI) Entre 5,60 y el 6,50	Notable (NT) Entre 6,60 y el 8,50	Sobresaliente (SB) Entre 8,60 y el 10
CRITERIO 1.1.	Observación directa en el aula. Valoración de los bocetos presentados.	No aporta las cuatro ideas básica en 2D.	Aporta las cuatro ideas en 2D pero solo una se adaptan a la vanguardia elegida.	Aporta las cuatro ideas en 2D pero solo dos se adaptan a la vanguardia elegida.	Aporta las cuatro ideas en 2D y la cuatro se adaptan a la vanguardia elegida.	Aporta las cuatro ideas en 2D y la cuatro se adaptan a la vanguardia elegida, además de los complementos del estilismo.

CRITERIO 1.2.	Observación directa en el aula. Valoración de los bocetos 2D presentados.	La composición de los elementos tridimensionales no están proporcionados y no son viable para su función.	La composición de los elementos tridimensionales están proporcionados pero no son viables para su función.	La composición de los elementos tridimensionales están proporcionados y son viables para su función.	La composición de los elementos tridimensionales están proporcionados y son viables para su función y están adaptados al cuerpo humano.	La composición de los elementos tridimensionales están proporcionados , son viables para su función, están adaptados al cuerpo humano y tienen una armonía con los complementos del estilismo.
CRITERIO 2.1.	Observación directa en el aula. Valoración de la exposición oral en el aula en su forma y contenido.	El grupo no argumenta adecuadamente en la exposición oral los diseños mostrados con la vanguardia elegida.	El grupo argumenta superficialmente en la exposición oral los diseños mostrados con la vanguardia elegida.	El grupo argumenta en la exposición oral los diseños mostrados con la vanguardia elegida.	El grupo argumenta en la exposición oral los diseños mostrados con la vanguardia elegida aportando datos y referencias históricas.	El grupo argumenta en la exposición oral los diseños mostrados con la vanguardia elegida aportando datos y referencias históricas además de compararla con otras vanguardias.
CRITERIO 2.2.	Observación directa en el aula. Valoración de la exposición oral en el aula en su forma y contenido.	El grupo no argumenta adecuadamente en la exposición oral los diseños mostrados con la vanguardia elegida.	El grupo argumenta superficialmente en la exposición oral los diseños mostrados con la vanguardia elegida.	El grupo argumenta en la exposición oral los diseños mostrados con la vanguardia elegida.	El grupo argumenta en la exposición oral los diseños mostrados con la vanguardia elegida aportando datos y referencias históricas.	El grupo argumenta en la exposición oral los diseños mostrados con la vanguardia elegida aportando datos y referencias históricas y artistas, además de compararla con otras vanguardias.
CRITERIO 3.1.	Observación directa en el aula. Valoración de la estructura del estilismo 3D creado a escala natural.	El grupo no es capaz de crear la vestimenta elegida en 3D y a escala natural.	El grupo crea la vestimenta elegida en 3D y a escala natural de manera muy elemental.	El grupo crea la vestimenta elegida en 3D y a escala natural sin detalles.	El grupo crea la vestimenta elegida en 3D y a escala natural con detalles.	El grupo crea la vestimenta elegida en 3D y a escala natural, además de los complementos seleccionados.
CRITERIO 4.1.	Observación directa en el aula. Valoración de la estructura del estilismo 3D creado a escala natural.	El grupo no es capaz de crear la vestimenta elegida en 3D y a escala natural.	El grupo crea la vestimenta elegida en 3D y a escala natural de manera muy elemental.	El grupo crea la vestimenta elegida en 3D y a escala natural sin detalles.	El grupo crea la vestimenta elegida en 3D y a escala natural con detalles.	El grupo crea la vestimenta elegida en 3D y a escala natural, además de los complementos seleccionados.
CRITERIO 4.2.	Observación directa en el aula.	El grupo no se organiza para crear la vestimenta elegida en 3D y a escala natural.	El grupo se organiza con dificultad para crear la vestimenta elegida en 3D y a escala natural.	El grupo se organiza para crear la vestimenta elegida en 3D y a escala natural.	El grupo se organiza y planifica para crear la vestimenta elegida en 3D y a escala natural.	El grupo se organiza y planifica para crear la vestimenta elegida en 3D y a escala natural de forma muy autónoma.
CRITERIO 4.3.	Plataforma de Classroom para valorar el book subido a la	El grupo no se organiza para crear un book de imágenes fijas	El grupo se organiza para crear un book de imágenes fijas del	El grupo se organiza para crear un book de imágenes fijas	El grupo se organiza para crear un book de imágenes fijas	El grupo se organiza para crear un book de imágenes fijas

	misma.	del modelo 3D a escala natural elegido.	modelo 3D a escala natural elegido.	del modelo 3D a escala natural elegido diferentes.	del modelo 3D a escala natural elegido muy diferentes .	del modelo 3D a escala natural elegido muy diferentes y creativas.
CRITERIO 4.4.	Observación directa en el desfile. Plataforma de Classroom para valorar el vídeo subido a la misma.	El integrante del grupo destinado a la grabación audiovisual del desfile no lo concluye	El integrante del grupo destinado a la grabación audiovisual del desfile graba y sube el resultado a la plataforma Classroom.	El integrante del grupo destinado a la grabación audiovisual del desfile graba , edita el resultado y lo sube a la plataforma Classroom.	El integrante del grupo destinado a la grabación audiovisual del desfile graba , edita el resultado de forma notable y lo sube a la plataforma Classroom.	El integrante del grupo destinado a la grabación audiovisual del desfile graba , edita el resultado de forma muy creativa y lo sube a la plataforma Classroom.

EVALUACIÓN VALORACIÓN MEDIDAS DUA PARA LA DIVERSIDAD

Este tipo de evaluación se hará sobre la marcha y específicamente sobre los alumnos/as que lo precisen.

NIVEL DESEMPEÑO COMPETENCIAL

El alumno/a debe alcanzar todas las competencias señaladas en el proyecto, realizando las siguientes fases del mismo:

- Búsqueda de información de la vanguardia elegida.
- Realización de bocetos y prototipo 3D.
- Exposición del grupo de la misma vanguardia en clase de los resultados obtenidos.
- Desarrollo a escala natural y con un arte final de texturas y policromía adecuados a la vanguardia elegida..
- Creación de un book del modelo elegido para representar la vanguardia.
- Grabación y edición de un vídeo que recoja el desfile grupal del proyecto.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Indicador	Instrumento
Comprensión y participación en las diferentes fases del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> * Observación directa. * Bocetos en soporte plano. * Prototipo 3D sobre maniquí articulable. * Plataforma de Classroom
Resultados de la práctica	<ul style="list-style-type: none"> * Plataforma de Classroom. * Redes sociales. * Web del centro. * Radio del centro. * Cuestionarios de autoevaluación. * Muestra colectiva en la sala de exposición. * Desfile en el centro.

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

PROFESOR: David Romero Moreno

ESQUEMA DE SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN

Curso: 1º de Bto B	TÍTULO O TAREA: “PROYECTO DE DECORACIÓN ARQUITECTÓNICO”
2023- 24	Temporalización: Un curso completo, 34 semanas, en 2 sesiones de 2 horas cada semana. Número total de horas 136 aproximadamente.

2. JUSTIFICACIÓN

El proyecto surge con la necesidad embellecer un espacio arquitectónico con intervenciones vandálicas, pintadas con grafiti, quemado de metacrilatos y deterioro en general de este espacio. Concretamente este espacio es la zona de la escalera de subida a las aulas específicas de Artes Plásticas y Artes Escénicas. Al tener como objetivo principal embellecerlo se ha decidido inspirar los proyectos en uno de los dos estilos integrales de las Artes del S. XX como son: El Art Nouveau y el Art Déco.

3. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL

Realización de una vidriera en tres paños para decorar el ventanal de subida a las aulas específicas. Diseño de una unidad ornamental, en forma de cuadrado, que se encuentran en las puertas del Aula de Tecnología, y la puerta de acceso a las aulas específicas de Artes. Diseño de ritmo ornamental o cenefa decorativa que decorará la barandilla de madera de la escalera, el frontal de cada peldaño, tabica o contrahuella de la misma y zócalo del muro. Decoración de dos pilares de hierro cilíndricos.

4. CONCRECIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creativas, elaborando bocetos y maquetas, y valorando críticamente la relevancia artística, la viabilidad y la sostenibilidad de esas ideas, para desarrollar la creatividad y aprender a seleccionar una propuesta concreta, realizable y acorde con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto.
2. Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando los recursos disponibles y evaluando su sostenibilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.
3. Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno.
4. Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto, intercambiando ideas, comentarios y opiniones con diversas personas, incluido el público receptor, para evaluar la marcha del proyecto, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión en el entorno.
5. Tratar correctamente la documentación de un proyecto artístico, seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente todo el material, para dejar constancia de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción.

MATERIA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
COMPETENCIA ESPECÍFICA 1	1.1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas y creativas, más adecuadas en cada caso	1.A.1. Definición de creatividad. Tipos de creatividad. La creatividad como destreza personal y herramienta para la expresión artística. Indicadores de la creatividad. 1.A.2. Estrategias y técnicas de fomento y

		<p>desarrollo de la creatividad. Educar la imaginación. Observar, conectar, crear. El pensamiento divergente. Métodos creativos (brainstorming o tormenta de ideas Scamper...). Entornos de trabajo creativos. Proceso creativo según Graham Wallas. Cómo fomentar la creatividad.</p> <p>1.A.3. Estrategias de superación del bloqueo creativo. Fuentes de inspiración. La creatividad como hábito: observación activa, anotación de ideas, elaboración de bocetos, etc.</p>
COMPETENCIA ESPECÍFICA 1	1.2. Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto	<p>1.B.1. Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados. Afrontar la crítica. Preparación, documentación, incubación, evaluación, elaboración y arte final.</p> <p>1.B.4. La redacción del proyecto. Citas y referencias.</p> <p>1.C.1. Tipos de presentación y selección de contenido.</p>
COMPETENCIA ESPECÍFICA 2	2.1. Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto	<p>1.B.1. Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados. Afrontar la crítica. Preparación, documentación, incubación, evaluación, elaboración y arte final.</p> <p>1.B.2. Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.</p> <p>1.B.5. Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.</p>
COMPETENCIA ESPECÍFICA 2	2.2. Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles.	<p>1.B.1. Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados. Afrontar la crítica. Preparación, documentación, incubación, evaluación, elaboración y arte final.</p> <p>1.B.3. Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo.</p>
COMPETENCIA ESPECÍFICA 3	3.1. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados.	<p>1.B.1. Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados. Afrontar la crítica. Preparación, documentación, incubación, evaluación, elaboración y arte final.</p> <p>1.B.2. Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.</p> <p>1.B.3. Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo.</p> <p>1.B.5. Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.</p> <p>1.B.6. Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con</p>

		el ámbito artístico.
COMPETENCIA ESPECÍFICA 3	3.2. Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno.	1.B.3. Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo. 1.B.4. La redacción del proyecto. Citas y referencias.
COMPETENCIA ESPECÍFICA 3	3.3. Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados.	1.B.1. Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados. Afrontar la crítica. Preparación, documentación, incubación, evaluación, elaboración y arte final. 1.C.2. Declaración de intenciones. 1.C.3. Defensa del proyecto. Hablar en público.
COMPETENCIA ESPECÍFICA 4	4.1. Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora formuladas por distintas personas, incluido el público receptor.	1.B.1. Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados. Afrontar la crítica. Preparación, documentación, incubación, evaluación, elaboración y arte final. 1.B.2. Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos. 1.C.2. Declaración de intenciones.
COMPETENCIA ESPECÍFICA 4	4.2. Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno.	1.B.1. Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados. Afrontar la crítica. Preparación, documentación, incubación, evaluación, elaboración y arte final. 1.B.2. Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.
COMPETENCIA ESPECÍFICA 5	5.1. Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora.	1.B.3. Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo. 1.B.4. La redacción del proyecto. Citas y referencias.
COMPETENCIA ESPECÍFICA 5	5.4. Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación.	1.B.3. Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo. 1.B.4. La redacción del proyecto. Citas y referencias.

ORIENTACIONES PARA LA COMPETENCIA ESPECÍFICA

* **COMPETENCIA ESPECÍFICA 1:** El alumno/a debe buscar información en diferentes fuentes bibliográficas además de visionar los vídeos que el profesor ha subido a la plataforma de Classroom para poder iniciar un brainstorming, a partir del cual, irá realizando bocetos del proyecto planteado. Siempre a escala de reducción, estas son : 1/10 para la Unidad Ornamental, ¼ para el Ritmo ornamental y 1,20 para la vidriera.

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

* **COMPETENCIA ESPECÍFICA 2:** El alumno/a debe planificar las diferentes fases del trabajo que están pautadas en el ficha informativa que se le proporciona. Deberá organizar su tiempo para cumplimentar las entregas de las siguientes fases del proyecto:

1ª FASE: Recopilación de información e imágenes sobre el estilo elegido y los artistas más representativos del mismo. Trabajo individual.

2ª FASE: Realización de bocetos previos de casa diseño. Trabajo individual.

3ª FASE: Realización de una propuesta a mayor escala que los bocetos de la unidad ornamental, ritmo y la vidriera. Trabajo individual.

4ª FASE: Una vez elegido el proyecto ganador se organizará el **trabajos en equipos**. Estos serán los siguientes:

- a) Maqueta escala de la arquitectura a decorar.
- b) Ritmos ornamentales.
- c) Vidriera.
- d) Unidades ornamentales.

* Previamente se pasará el dibujo a cada soporte.

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

* **COMPETENCIA ESPECÍFICA 3:** El alumno/a debe cumplir con sus tareas ya sean en las primeras fases que sion trabajos más individuales y en las últimas, durante el 2º y 3º trimestre que trabajará en pequeños equipos de 3 o 4 alumno/as para abordar la diferentes partes del proyecto.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL1, CD3, CPSAA1.2, CPSAA3.2, CC3, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.**

* **COMPETENCIA ESPECÍFICA 4:** El alumno/a debe compartir las soluciones individuales aportadas. subiéndolas a la plataforma de Classroom y compartiéndola en clase con el resto de compañeros. Posteriormente se crearán debates y críticas constructivas en la puesta en común y exposición de los mismos para optimizar los resultados y cambiar o modificar los aspectos que no ayuden a la consecución del fin.

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

* **COMPETENCIA ESPECÍFICA 5:** El alumno/a debe organizar, archivar y guardar correctamente las diferentes fases del proceso de trabajo. Desde la fase inicial de bocetos, hasta la fase de exposición y difusión del proyecto una vez esté terminado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA4, CPSAA5, CCEC2, CCEC4.2.**

CONEXIÓN CON EL PERFIL COMPETENCIAL AL FINALIZAR SEGUNDO CURSO/ PERFIL DE SALIDA

La situación de aprendizaje diseñada está directamente ligada a las competencias claves de la etapa y en todo el proceso el alumnado desarrollará las siguientes competencias:

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

5. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

ACTIVIDADES (TIPOS Y CONTEXTOS)	EJERCICIOS (RECURSOS Y PROCESOS COGNITIVOS)
1ª ACT.	Leer la documentación aportada por el profesor, visualizar los documentos audiovisuales subidos a la plataforma de Classroom y extraer la información necesaria para realizar las propuestas de bocetos en dos dimensiones. Debatir y defender la propuesta más interesante y coherente con lo que representa para llevar al proyecto definitivo.

2ª ACT.	Realizar bocetos de diseño integral para la decoración arquitectónica inspirados en los dos estilos propuestos, Art Nouveau y Art Déco. En ambos diseñar la unidad ornamental, el ritmo decorativo y el diseño de vidriera, a las siguientes escalas 1/10, 1/4 y 1/20 respectivamente.
3ª ACT.	Seleccionar una de las propuestas de bocetos presentadas y pasarlas a papel milimetrado, depurando el diseño y a las siguientes escalas. Unidad Ornamental 1/5, ritmo ornamental 1/2 y vidriera 1/10.
4ª ACT.	Pasar el dibujo a papel de acuarela y diseñar la propuesta de color con un máximo de 4 o 5 tintas. Pintar con acuarelas, gouache y retoques a lápiz de color la propuesta definitiva. Realizar un esquema de los tonos utilizados en una plantilla de cuadrados, uno para cada color
5ª ACT.	Exponer al resto de la clase el resultados final y debatir sobre las diferentes soluciones de diseño planteadas tanto para el estilo Art Nouveau como Art Déco.
6ª ACT.	Realizar una muestra en la sala de exposiciones del centro con los proyectos individuales de cada alumno/a en el primer trimestre y someterlos a una selección previa por parte del grupo seleccionado de los más interesantes que serán los propuestos para ser votado por el claustro del centro. El ganador será el que se realice a escala natural en la arquitectura seleccionada
7ª ACT.	<p>Repartir el trabajo por equipos para llevar el proyecto elegido a la arquitectura a intervenir. Los grupos serían los siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Grupo para realizar una maqueta a escala de reducción de la espacio arquitectónico . 2.- Grupo para pasar el diseño de unidad ornamental a las dos puertas. 3.- Grupo para pasar el diseño de las cenefas decorativas en las barandillas de la escalera y contrahuella de los peldaños de la escalera. 4.- Gran grupo para pasar el diseño de la vidriera a las planchas de metacrilato.
8ª ACT.	Difundir y publicar un reportaje visual y audiovisual del resultado del proyecto en la red social del instituto y en la web. Mandar esta información a medios e comunicación para que se hagan eco del proyecto.

6. MEDIDAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA ORDINARIA A NIVEL DE AULA

Medidas generales. Medidas específicas. Adaptaciones DUA

PRINCIPIOS DUA	PAUTAS DUA (Diseño Universal para Aprendizaje)
1	Todas las actividades y secuenciación de las mismas se adaptarán de forma no significativa al perfil de cada alumno/a.
2	En el grupo hay cuatro alumnos/as NEAE, diagnosticados y documentados, que tras realizar la evaluación inicial se evalúan y no precisan de una adaptación específica.

7. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	RÚBRICAS				
		Insuficiente (IN) Del 1 al 4,50	Suficiente (SF) Entre 4,60 y el 5,50	Bien (BI) Entre 5,60 y el 6,50	Notable (NT) Entre 6,60 y el 8,50	Sobresaliente (SB) Entre 8,60 y el 10
CRITERIO 1.1.	Observación directa en el aula. Cuestionario al alumno/a	El alumno/a no consulta ninguna fuente y tampoco la información colgada en Classroom.	El alumno/a no consulta ninguna fuente pero si la información colgada en Classroom.	El alumno/a consulta pocas fuentes pero si la información colgada en Classroom.	El alumno/a consulta varias fuentes y se manifiesta en sus bocetos.	El alumno/a consulta varias fuentes y se manifiesta en sus bocetos además pregunta al profesor para ampliar información.
CRITERIO 1.2.	Observación directa en el aula. Valoración de los bocetos 2D presentados.	El alumno/a no presenta las dos propuestas de bocetos o las presenta de forma incompleta	El alumno/a presenta una de las dos propuestas de bocetos.	El alumno/a presenta las dos propuestas de bocetos pero de forma incompleta.	El alumno/a presenta las dos propuestas de bocetos al completo pero descuida la presentación.	El alumno/a presenta las dos propuestas de bocetos, completas, a la escala propuesta y con muy buena presentación.
CRITERIO 2.1.	Observación directa en	El alumno/a no se organiza las	El alumno/a se organiza poco las	El alumno/a se organiza y	El alumno/a se organiza y	El alumno/a se organiza y

	el aula. Cuaderno de notas ítem entrega con puntualidad la tarea.	fases del proyecto y no cumple con los plazos de presentación.	fases del proyecto.	presenta en tiempo y forma las fases del proyecto.	presenta en tiempo y forma las fases del proyecto y se manifiesta en las entregas.	presenta en tiempo y forma las fases del proyecto y se manifiesta en las entregas con orden y rigor.
CRITERIO 2.2.	Observación directa en el aula.	El alumno/a no muestra soluciones creativas a su proyecto.	El alumno/a muestra pocas soluciones creativas a su proyecto.	El alumno/a muestra soluciones creativas a su proyecto.	El alumno/a muestra varias soluciones creativas a su proyecto.	El alumno/a muestra soluciones muy creativas y originales a su proyecto.
CRITERIO 3.1.	Observación directa en el aula.	El alumno/a no utiliza las técnicas, soportes adecuados y no sabe trabajar de forma individual ni en grupo.	El alumno/a utiliza de forma insuficiente las técnicas, soportes adecuados y no sabe trabajar de forma individual ni en grupo.	El alumno/a utiliza las técnicas, soportes adecuados y sabe trabajar de forma individual pero no en grupo.	El alumno/a utiliza las técnicas, soportes adecuados y sabe trabajar de forma individual y en grupo.	El alumno/a utiliza las técnicas, soportes adecuados los materiales y sabe trabajar de forma individual y en grupo.
CRITERIO 3.2.	Observación directa en el aula. Exposición oral del proyecto.	El alumno/a no justifica la elaboración de su proyecto y no participa en el debate y evaluación final del mismo.	El alumno/a justifica la elaboración de su proyecto y participa poco en el debate y evaluación final del mismo.	El alumno/a justifica la elaboración de su proyecto, participa en el debate y evaluación final del mismo.	El alumno/a justifica la elaboración de su proyecto y se atestigua en sus soluciones, participa en el activamente en el debate y evaluación final del mismo.	El alumno/a justifica la elaboración de su proyecto y se atestigua en sus soluciones, participa en el activamente en el debate y evaluación final del mismo toma actitud autocrítica.
CRITERIO 3.3.	Observación directa en el aula.	El alumno/a no justifica la elaboración de su proyecto y no participa en el debate y evaluación final del mismo.	El alumno/a justifica la elaboración de su proyecto y participa poco en el debate y evaluación final del mismo.	El alumno/a justifica la elaboración de su proyecto, participa en el debate y evaluación final del mismo.	El alumno/a justifica la elaboración de su proyecto y se atestigua en sus soluciones, participa en el activamente en el debate y evaluación final del mismo.	El alumno/a justifica la elaboración de su proyecto y se atestigua en sus soluciones, participa en el activamente en el debate y evaluación final del mismo toma actitud autocrítica.
CRITERIO 4.1.	Plataforma de Classroom para valorar el book subido a la misma.	El alumno/a no sube a la plataforma de Classroom ninguna de las fases del proyecto.	El alumno/a sube a la plataforma de Classroom alguna de las fases del proyecto.	El alumno/a sube a la plataforma de Classroom las fases del proyecto.	El alumno/a sube a la plataforma de Classroom las fases del proyecto y las comparte con el grupo.	El alumno/a sube a la plataforma de Classroom las fases del proyecto y las comparte con el grupo y las argumenta.
CRITERIO 4.2.	Observación directa en el aula.	El alumno/a no valora las críticas y propuestas de mejora del proyecto.	El alumno/a valora insuficientemente las críticas y propuestas de mejora del proyecto.	El alumno/a valora las críticas y propuestas de mejora del proyecto.	El alumno/a valora las críticas y propuestas de mejora del proyecto y modifica los aspectos mejorables.	El alumno/a valora las críticas y propuestas de mejora del proyecto y modifica los aspectos mejorables aportando soluciones.
CRITERIO 5.1.	Observación directa en el aula.	El alumno/a no consulta ninguna fuente y tampoco la información	El alumno/a no consulta ninguna fuente pero si la información	El alumno/a consulta pocas fuentes pero si la información	El alumno/a consulta varias fuentes y se manifiesta en sus	El alumno/a consulta varias fuentes y se manifiesta en sus

	Cuestionario al alumno/a.	colgada en Classroom.	colgada en Classroom.	colgada en Classroom.	bocetos.	bocetos además pregunta al profesor para ampliar información.
CRITERIO 5.4.	Observación directa en el aula. Cuaderno de notas ítem presentación del trabajo.	El alumno/a no presenta toda la documentación del proyecto.	El alumno/a presenta toda la documentación del proyecto de forma incompleta.	El alumno/a presenta toda la documentación del proyecto de forma básica.	El alumno/a presenta toda la documentación del proyecto de forma desarrollada.	El alumno/a presenta toda la documentación del proyecto de forma desarrollada y ampliada.

EVALUACIÓN VALORACIÓN MEDIDAS DUA PARA LA DIVERSIDAD

Este tipo de evaluación se hará sobre la marcha y específicamente sobre los alumnos/as que lo precisen.

NIVEL DESEMPEÑO COMPETENCIAL

El alumno/a debe alcanzar todas las competencias señaladas en el proyecto, realizando las siguientes fases del mismo:

- Búsqueda de información de los estilos artísticos Art Nouveau y Arte Déco.
- Realización de bocetos de ambos estilos para la decoración arquitectónica de forma integral del espacio.
- Exposición del proyecto en clase de los resultados obtenidos.
- Desarrollo a escala de ampliación del proyecto seleccionado, con el dibujo lineal y la propuesta cromática.
- Exposición de los proyectos seleccionados para presentar a concurso.
- Realización del proyecto elegido dentro del objetivo marcado para cada parte del proyecto y para cada grupo.
- Realización de un reportaje, visual y audiovisual de las diferentes fases del proyecto y su resultado final y su publicación en redes sociales del centro y medio de comunicación.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Indicador	Instrumento
Comprensión y participación en las diferentes fases del proyecto.	<ul style="list-style-type: none"> * Observación directa. * Bocetos en soporte plano. * Proyecto definitivo con arte final montado en un cartón pluma. * Plataforma de Classroom. * Fotos de cada una de las partes del proyecto repartidas por grupos de trabajo.
Resultados de la práctica	<ul style="list-style-type: none"> * Plataforma de Classroom. * Redes sociales. * Web del centro. * Radio del centro. * Cuestionarios de autoevaluación. * Muestra colectiva en la sala de exposición. * Reportaje de fotos y vídeo que recoja las fases del proyecto y el resultado final..

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

PROFESOR: David Romero Moreno

ESQUEMA DE SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN

Curso: 2º de Bto B	TÍTULO O TAREA: #SeAcabó. MODA PARA VESTIR CONCIENCIA la Violencia de Género.
2023- 24	Temporalización: 4 semanas para su ejecución. Posteriormente 1 semana para presentación , arte final y preparación para su exposición el 24 de Noviembre, Posteriormente montaje, desmontaje y pasarela para que forme parte de la Exposición ARTEFest, y del Desfile de moda en la gala de la alfombra Roja de los Cortos y en Las Sirenas de Sevilla

2. JUSTIFICACIÓN

El proyecto surge de el **TÓPICO GENERATIVO** ideado para este curso 2023-24 **“ARTEFEST”** por el grupo EnModoArte.

Desde la asignatura de Diseño asumimos la moda como un lenguaje universal a través del cual nos damos a conocer generando un impacto y una reacción, creando un mensaje visual y expresivo que nos permite ser protagonistas de nuestra historia.

Los cambios en las modas se producen no al dictado de los diseñadores sino en respuesta a los mismos deseos y necesidades que afectan a los otros lenguajes. La Moda y La Comunicación ocupan un lugar destacado en las sociedades modernas , somos mensaje, somos la Sociedad de la Imagen. Los distintos elementos de un atuendo están cargados de significado y caracterizados mas por su valor simbólico que por su valor funcional, y por ello se consideran como parte de un proceso de significación, y asumen la función de signo.

El objetivo principal de este tema es profundizar en el lenguaje de la moda identificando, indagando y diseñando sobre los puntos clave en los que la indumentaria actúa como un importante signo en la sociedad.

Actualmente las modas las implantan individuos conocidos, y son los fans de la celebridad los que asumen el estilo, creando una moda por simpatía, como forma de homenaje e identificación. El mundo de la Música será nuestro punto de mira y **en concreto MARÍA JIMENEZ** cuya figura es un referente del Flamenco y la lucha por los Derechos de las Mujeres. Su frase, **Se Acabó**, se convierte por medio del hashtag en lema de este trabajo

3. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL

Tomando como modelo la figura de la emblemática **MARÍA JIMENEZ**, y su lema **#SeAcabó**, realizamos un trabajo de **Figurinismo** recreando el tocado que lució en el disco **LA LISTA DE LA COMPRA**, compuesto de cientos de plumas de Pavo real y pedrería . Así mismo luce en este outfit capa oscura de plumas de pavo real y traje color morado. Un homenaje merecido en el año de su muerte y la creación de un mito, mujer renacida de sus cenizas para lucir como ejemplo a otras mujeres.

4. CONCRECIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

* **NOTA**

Este ejercicio pertenece al bloque de ASIGNATURA DE LIBRE DISEÑO que fué aprobada por Inspección tras su presentación. Como la dinámica de la asignatura de ESCENOGRAFÍA coincide en su estructura y espíritu con la de PROYECTOS ARTÍSTICOS, aplicaremos a la misma todos los puntos de dicha programación ajustándolos a la de Diseño Propio.

1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creativas, elaborando bocetos y maquetas, y valorando críticamente la relevancia artística, la viabilidad y la sostenibilidad de esas ideas, para desarrollar la creatividad y aprender a seleccionar una propuesta concreta, realizable y acorde con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto.
2. Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando los recursos disponibles y evaluando su sostenibilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.
3. Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno.
4. Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto, intercambiando ideas, comentarios y opiniones con diversas personas, incluido el público receptor, para evaluar la marcha del proyecto, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión en el entorno.
5. Tratar correctamente la documentación de un proyecto artístico, seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente todo el material, para dejar constancia de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción.

MATERIA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
COMPETENCIA ESPECÍFICA 1	1.1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas y creativas, más adecuadas en cada caso	<p>1.A.1 Planteamiento de la creatividad como signo de destreza manual y adecuación al proyecto.</p> <p>1.A.2 Conectar con la necesidad escénica por medio de la visualización de otras soluciones creativas parecidas mediante pinterest</p> <p>1.A.3 Estrategias para conseguir desbloquear al alumnado no artístico mediante la observación e invitación a conectar con un proyecto mediante un trabajo compartido y EN CADENA</p>

	1.2. Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto	<p>1.B.1. Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados. Afrontar la crítica. Preparación, documentación, incubación, evaluación, elaboración y arte final.</p> <p>1.B.4. La redacción del proyecto. Citas y referencias.</p> <p>1.C.1. Tipos de presentación y selección de contenido.</p>
--	--	---

<p>COMPETENCIA ESPECÍFICA 2</p>	<p>2.1. Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto</p> <p>2.2. Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles.</p>	<p>1.B.1. Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados. Afrontar la crítica. Preparación, documentación, incubación, evaluación, elaboración y arte final.</p> <p>1.B.2. Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Creación de grupos por afinidad o destreza manual específica</p> <p>1.B.5. Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos. Material reciclado.</p> <p>1.B.1 Selección de propuestas. Responsabilidad en las piezas Individuales Difusión de resultados. Afrontar la crítica, la rectificación de piezas. Evaluación, elaboración y arte final.</p> <p>1.B.3. Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo</p>
<p>COMPETENCIA ESPECÍFICA 3</p>	<p>3.1. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados.</p> <p>3.2. Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno.</p> <p>3.3. Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados.</p>	<p>1.B.1. Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados. Afrontar la crítica. Preparación, documentación, incubación, evaluación, elaboración y arte final.</p> <p>1.B.2. Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.</p> <p>1.B.3. Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo.</p> <p>1.B.5. Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.</p> <p>1.B.6. Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico.</p> <p>1.B.3. Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo.</p> <p>1.B.4. La entrega en tiempo y forma del proyecto. Citas y referencias.</p> <p>1.B.1. Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados. Afrontar la crítica. Preparación, documentación, incubación, evaluación, elaboración y arte final.</p> <p>1.C.2. Declaración de intenciones. Elaboración de una memoria conjunta</p> <p>1.C.3. Defensa del proyecto.</p>

COMPETENCIA ESPECÍFICA 4	<p>4.1. Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora formuladas por distintas personas, incluido el público receptor. Visibilidad del proyecto en redes</p> <p>4.2. Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas,</p>	<p>1.B.1. Metodología proyectual.</p> <p>1.B.2. Comisión de coordinadores para la elaboración de escrito y enviárselo a Juan Braco para su publicación</p> <p>1.C.2. Declaración de intenciones mediante publicación de noticia en la web del instituto con sedes en instagram y facebook</p> <p>1.C.4 Gestion y visibilidad del proyecto en redes</p> <p>1.B.1. La difusión de los resultados. Afrontar la crítica</p> <p>1.B.2. liderazgo compartido y asumir la nota conjunta para todo el grupo de la valoración del resultado final. Resolución de conflictos.</p>
COMPETENCIA ESPECÍFICA 5	<p>5.1. Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora.</p> <p>5.2. Elaborar la documentación necesaria para la visibilidad del proyecto artistico en sala</p>	<p>1.B.3. Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo. Señalética que indique el trabajo que ha sido reseñado</p> <p>1.B.4. La redacción del proyecto.</p> <p>1.B.4 Redacción, elaboración de un panel explicativo.</p> <p>1.C.1 Tipo de presentación y selección de contenido</p> <p>1.C.4 Gestion y visibilidad del proyecto en sala</p>

ORIENTACIONES PARA LA COMPETENCIA ESPECÍFICA

* **COMPETENCIA ESPECÍFICA 1:** El alumno/a debe buscar información en diferentes fuentes bibliográficas además de visionar los vídeos que el profesor ha subido a la plataforma de Classroom para poder iniciar un brainstorming, a partir del cual, irá realizando las piezas individuales del proyecto planteado.

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

* **COMPETENCIA ESPECÍFICA 2:** El alumno/a debe planificar las diferentes fases del trabajo que están pautadas en la classroom que se les publicará en el tablón a tal efecto. Deberá organizar si tiempo para cumplimentar las entregas de las siguientes fases del proyecto:

1ª FASE: Recopilación de los materiales de cartulinas de colores y recorte de plantillas para la elaboración de las plumas. Trabajo individual.

2ª FASE: Montaje de las diferentes piezas que constituyen las 6 plumas que el alumnado tendrá que presentar en un sobre. Trabajo individual.

3ª FASE: Realización de una propuesta a mayor escala que los bocetos de la unidad ornamental. Constitución de 6 grupos:

- . Montaje de casco estructura refuerzo
- . Montaje de casco diadema abanico con bridas
- . Montaje de plumas en bridas
- . Montaje de cañones en bridas
- . Montaje de diadema de brillos a base de botones y pedrería reciclada

4ª FASE: Una vez terminado el casco empezará el montaje de **la instalación** que consistirán en 3 equipos. Estos serán los siguientes:

- a) Colocación del tocado en estatua y soporte estable.
- b) Preparación del panel con las letras

c) Creación de la ficha de presentación del trabajo en redes mediante publicación en la web del instituto con sede en Instagram y en Facebook ,y en sala mediante señal o panel explicativo.

5º FASE: Luego se pasará a elaborar la CAPA DE PLUMAS, que será confeccionada por Carmen nuestra conserje, y esto se hará en MAYO. Se intentará conseguir traje violeta largo que se pondrá encima de maniquí para que sirva de exposición tanto en Las Sirenas como de posible estilismo para actuación de María Jimenez en la gala de los CORTOS, y también en la pasarela de modelos de dicho evento y de Las Sirenas.

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

*** COMPETENCIA ESPECÍFICA 3:** El alumno/a debe cumplir con sus tareas ya sean en las primeras fases que sion trabajos más individuales y en las últimas, durante el 2º y 3º trimestre que trabajará en pequeños equipos de 3 o 4 alumno/as para abordar la diferentes partes del proyecto.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL1, CD3, CPSAA1.2, CPSAA3.2, CC3, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.**

*** COMPETENCIA ESPECÍFICA 4:** El alumno/a debe compartir las soluciones individuales aportadas. subiéndolas a la plataforma de Classroom y compartiéndola en clase con el resto de compañeros. Posteriormente se crearán debates y críticas constructivas en la puesta en común y exposición de los mismos para optimizar los resultados y cambiar o modificar los aspectos que no ayuden a la consecución del fin.

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

*** COMPETENCIA ESPECÍFICA 5:** El alumno/a debe organizar, archivar y guardar correctamente las diferentes fases del proceso de trabajo. Desde la fase inicial de bocetos, hasta la fase de exposición y difusión del proyecto una vez esté terminado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA4, CPSAA5, CCEC2, CCEC4.2.**

CONEXIÓN CON EL PERFIL COMPETENCIAL AL FINALIZAR SEGUNDO CURSO/ PERFIL DE SALIDA

La situación de aprendizaje diseñada está directamente ligada a las competencias claves de la etapa y en todo el proceso el alumnado desarrollará las siguientes competencias:

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

5. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA	
ACTIVIDADES (TIPOS Y CONTEXTOS)	EJERCICIOS (RECURSOS Y PROCESOS COGNITIVOS)
1ª ACT.	Leer la documentación aportada por la profesora, visualizar los documentos audiovisuales subidos a la plataforma de Classroom y extraer la información necesaria para realizar las propuestas de trabajo

2ª ACT.	Elegir los papeles adecuados de entre los reciclados que aporta el departamento para conseguir las superficies a recortar de la plantilla aportada para unificar el diseño.
3ª ACT.	Una vez recortadas las piezas montar las 6 plumas correctamente Especial atención a la dirección de corte de las plumas y al sentido en el que se montan las diferentes piezas.
4ª ACT.	Cortar las plumas de tallo que iran en el cañón de la pieza. 3 cada alumn@.
5ª ACT.	Se formarán grupos para abordar los siguientes montajes: <ul style="list-style-type: none"> . Montaje de casco estructura refuerzo . Montaje de casco diadema abanico con bridas . Montaje de plumas en bridas . Montaje de cañones en bridas . Montaje de diadema de brillos a base de botones y pedrería reciclada
6ª ACT.	Montaje de la instalación que consistirán en 3 equipos. Estos serán los siguientes: <ul style="list-style-type: none"> a) Colocación del tocado en estatua y soporte estable. b) Preparación del panel con las letras c) Creación de la ficha de presentación del trabajo en redes mediante publicación en la web del instituto con sede en Instagram y en Facebook ,y en sala mediante señal o panel explicativo.
7ª ACT.	Elaborar la CAPA DE PLUMAS, que será confeccionada por Carmen nuestra conserje, y luego decorada con apliques de las plumas sobrantes del tocado Se intentará conseguir traje violeta largo que se pondrá encima de maniquí para completar el estilismo
8ª ACT.	Diseñar una coreografía para una actuación de María Jimenez o de un pase de modelos entre los integrantes de artes escénicas del grupo.
6. MEDIDAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA ORDINARIA A NIVEL DE AULA	
Medidas generales. Medidas específicas. Adaptaciones DUA	
PRINCIPIOS DUA	PAUTAS DUA (Diseño Universal para Aprendizaje)

1	Todas las actividades y secuenciación de las mismas se adaptarán de forma no significativa al perfil de cada alumno/a.					
2	En el grupo hay 2 alumnos/as NEAE, diagnosticados y documentados, que tras realizar la evaluación inicial se evalúan y no precisan de una adaptación específica. Sólomente uno de ellos tiene problemas en la escritura en castellano, que no afectan a su comprensión, aunque sí a la redacción de las memorias.					
7. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO						
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE						
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	RÚBRICAS				
		Insuficiente (IN) Del 1 al 4,5	Suficiente (SF) Entre 4,6 y el 5,5	Bien (BI) Entre 5,6 y el 6,5	Notable (NT) Entre 6,6 y el 8,5	Sobresaliente (SB) Entre 8,6 y el 10
CRITERIO 1.1.	Observación directa en el aula. Cuestionario al alumno/a	El alumno/a no consulta ninguna fuente y tampoco la información colgada en Classroom.	El alumno/a no consulta ninguna fuente pero si la información colgada en Classroom.	El alumno/a consulta pocas fuentes pero si la información colgada en Classroom.	El alumno/a consulta varias fuentes y se manifiesta en sus bocetos.	El alumno/a consulta varias fuentes y se manifiesta en sus bocetos además pregunta al profesor para ampliar información.
CRITERIO 1.2.	Observación directa en el aula. Valoración de los bocetos 2D presentados .	El alumno/a no se implica desconectándose e del proyecto no entregando sus piezas	El alumno/a no presenta todas las piezas (6) a destiempo y sin el nivel de acabado correcto	El alumno/a presenta las 6 piezas con algún pequeño fallo de montaje y a destiempo	El alumno/a presenta las piezas a tiempo con algún fallo de montaje	El alumno/a presenta las piezas de la pluma completas, con cuidada estructuración, maquetación y arte final a tiempo
CRITERIO 2.1.	Observación directa en el aula	El alumno/a no se organiza en las fases del trabajo ni en los tiempos ni en los plazos	El alumno/a se organiza pero no respeta los tiempos, desajustando el trabajo de grupo y los plazos	El alumno/a se organiza y respeta plazos y tiempo aunque su trabajo debe ser revisado	El alumno/a se organiza respetando tiempo y forma con total autonomía	El alumno/a se organiza y resuelve de manera autónoma y con arte final óptimo

CRITERIO 2.2.	Observación directa en el aula.	El alumno/a no muestra soluciones creativas a su proyecto.	El alumno/a muestra pocas soluciones creativas a su proyecto.	El alumno/a muestra soluciones creativas a su proyecto.	El alumno/a muestra varias soluciones creativas a su proyecto.	El alumno/a muestra soluciones muy creativas y originales a su proyecto.
CRITERIO 3.1.	Observación directa en el aula.	El alumno/a no es autónomo y tampoco acude al grupo ni al profesor para solucionarlo	El alumno/a no es autónomo pero se deja guiar tanto por el grupo como por la profesora	El alumno/a se maneja siendo autónomo pero no aportando apoyo en el grupo	El alumno/a se maneja siendo autónomo aportando apoyo en el grupo	El alumno/a se maneja siendo autónomo y con arte final inmejorable y aportando apoyo y ayuda en el grupo

CRITERIO 3.2.	Observación directa en el aula. Exposición oral del proyecto.	El alumno/a no justifica la elaboración de su proyecto y no participa en el debate y evaluación final del mismo.	El alumno/a justifica la elaboración de su proyecto y participa poco en el debate y evaluación final del mismo.	El alumno/a justifica la elaboración de su proyecto, participa en el debate y evaluación final del mismo.	El alumno/a justifica la elaboración de su proyecto y se atestigua en sus soluciones, participa en el activamente en el debate y evaluación final del mismo.	El alumno/a justifica la elaboración de su proyecto y se atestigua en sus soluciones, participa en el debate y evaluación final del mismo toma actitud autocrítica.
CRITERIO 4.1.	Plataforma de Classroom para valorar el book subido a la misma.	El alumno/a no sube a la plataforma de Classroom ninguna de las fases del proyecto.	El alumno/a sube a la plataforma de Classroom alguna de las fases del proyecto.	El alumno/a sube a la plataforma de Classroom las fases del proyecto.	El alumno/a sube a la plataforma de Classroom las fases del proyecto y las comparte con el grupo.	El alumno/a sube a la plataforma de Classroom las fases del proyecto y las comparte con el grupo y las argumenta.
CRITERIO 4.2.	Observación directa en el aula.	El alumno/a no sigue ninguna de las pautas de formato, estilo, composición y número de piezas realizando un trabajo distinto al marcado	El alumno/a sigue solamente las pautas de formato, pero no de estilo, composición y número de piezas realizando un trabajo distinto al marcado	El alumno/a sigue solamente las pautas de formato, de estilo, y de composición pero no respeta número de piezas marcado realizando un trabajo distinto al encomendado	El alumno/a sigue las pautas de formato, de estilo, y de composición respetando el número de piezas marcado consiguiendo unidad en la propuesta	El alumno/a sigue las pautas de formato, de estilo, y de composición respetando el número de piezas marcado y con un arte final destacable entre las propuestas
CRITERIO 5.1.	Observación directa en el aula.	El alumno/a no contribuye a la construcción de la instalación con ningún elemento propio y no produciéndose ningún compromiso con la misma	El alumno/a aporta sus piezas a la propuesta de trabajo pero fuera de los tiempos y no contribuye a la construcción de la instalación ni afianza su compromiso para aportar en la actividad	El alumno/a aporta su pieza a la propuesta de trabajo contribuyendo a la selección de la batería de trabajos pero no se compromete a aportar su presencia en la actividad	El alumno/a aporta su pieza a la propuesta de trabajo contribuyendo a la selección de la batería de trabajos y se compromete a aportar su presencia en la actividad	El alumno/a aporta su pieza a la propuesta de trabajo contribuyendo a la selección de la batería de trabajos y se compromete a aportar su presencia en la actividad, asumiendo liderazgo en la misma
CRITERIO 5.2	Plataforma de Classroom para valorar el documento subido a la misma. Y las REDES	El alumno/a no contribuye en el grupo a la difusión de la actividad ni en redes ni en sala de exposiciones	El alumno/a contribuye mínimamente a la creación de documentos para la difusión en redes o en sala de exposiciones	El alumno/a contribuye a la creación de documentos en sala, creando un grupo para tipografía y documentos y aporta para la elaboración en redes	El alumno/a contribuye a la creación de documentos en sala, y aporta para la elaboración en redes	El alumno/a contribuye a la creación de documentos en sala, y aporta para la elaboración en redes comprometiendo al montaje y/o al envío por correo de la información al responsable de TIC

EVALUACIÓN VALORACIÓN MEDIDAS DUA PARA LA DIVERSIDAD

Este tipo de evaluación se hará sobre la marcha y específicamente sobre los alumnos/as que lo precisen.

NIVEL DESEMPEÑO COMPETENCIAL	
<p>El alumno/a debe alcanzar todas las competencias señaladas en el proyecto, realizando las siguientes fases del mismo:</p> <p>a) Búsqueda de información del personaje en el ámbito musical del que van a copiar el tocado y estilismo</p> <p>b) creación de las piezas, 6 plumas del tocado de María Jimenez</p> <p>c) Creación de 3 plumas para el cañón de piezas del tocado</p> <p>d) Desarrollo y montaje de la instalación por grupos de cada una de las piezas que componen el mismo</p> <p>e) Exposición de los proyectos seleccionados . Montaje y recogida</p> <p>f) Realización del proyecto elegido dentro del objetivo marcado para cada parte del proyecto y para cada grupo de trabajo.</p> <p>g) Realización de un reportaje, visual de las diferentes fases del proyecto y su resultado final y su publicación en redes sociales del centro y medio de comunicación. También de la señalización en sala para mejor visibilidad y comprensión del proyecto</p>	
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE	
Indicador	Instrumento
Comprensión y participación en las diferentes fases del proyecto.	<ul style="list-style-type: none"> * Observación directa. * Piezas ordenadas y clasificadas de cada alumno y presentación en plataforma classroom * Proyecto definitivo con arte final en tiempo y forma * Plataforma de Classroom. Blog del Centro. Señalética en sala * Fotos de cada una de las partes del proyecto repartidas por grupos de trabajo.
Resultados de la práctica	<ul style="list-style-type: none"> * Plataforma de Classroom. * Redes sociales. * Web del centro. * Radio del centro. * Cuestionarios de autoevaluación. * Muestra colectiva en la sala de exposición. * Reportaje de fotos y vídeo que recoja las fases del proyecto y el resultado final..

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

PROFESORA: Rosa María de Trias

ESQUEMA DE SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN

Curso: 2º de Bto B	TÍTULO O TAREA: MODA PARA VESTIR UN ARTE. VISIBILIZACIÓN DE LO ESCONDIDO EN LOS CÍRCULOS DEL ARTE
2023- 24	Temporalización: 4 semanas para su ejecución. Posteriormente 1 semana para presentación , arte final y preparación de documentación para actividad con niños y posible actividad transversal en alguna tutoría de la ESO en nuestro Centro . Finalmente 2 días para montaje y desmontaje en sala de exposiciones en Las Sirenas

2. JUSTIFICACIÓN

El proyecto surge de el **TÓPICO GENERATIVO** ideado para este curso 2023-24 **“ARTEFEST”** por el grupo EnModoArte.

Desde la asignatura de Diseño asumimos la moda como un lenguaje universal a través del cual nos damos a conocer generando un impacto y una reaccion, creando un mensaje visual y expresivo que nos permite ser protagonistas de nuestra historia.

Los cambios en las modas se producen no al dictado de los diseñadores sino en respuesta a los mismos deseos y necesidades que afectan a los otros lenguajes. la Moda y La Comunicación ocupan un lugar destacado en las sociedades modernas , somos mensaje, somos la Sociedad de la Imagen. Los distintos elementos de un atuendo están cargados de significado y caracterizados mas por su valor simbólico que por su valor funcional, y por ello se consideran como parte de un proceso de significación, y asumen la función de signo.

El objetivo principal de este tema es profundizar en el lenguaje de la moda identificando, indagando y diseñando sobre los puntos clave en los que la indumentaria actúa como un importante signo en la sociedad.

Actualmente las modas las implantan individuos conocidos, y son los fans de la celebridad los que asumen el estilo, creando una moda por simpatía, como forma de homenaje e identificación. El mundo de la Música será nuestro referente mas inmediato, y en concreto todo aquél que esté alejado de las preferencias mas afines al alumnado de el Carande , con el fin de darles a conocer mas alternativas que el flamenco y la música latina.

3. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL

Tomando como modelo a un/a cantante del panorama musical mas desconocido por el alumnado de la ESO y alejado de los circuitos de los 40 principales, se elaborarán un conjunto de 15 propuestas distintas (una por alumn@) de recortables de papel en un formato A3. Dichas propuestas contendrán una serie de estilismos (2 o 3), unos complementos, una explicación breve de la discografía de donde se sacaron los trajes, y un código QR que lleve directamente a los videos antes mencionados y a una reseña de el/la cantante elegid@. Dichos recortables se expondrán a mayor tamaño en la exposición que se hará en el mes de Abril en las Sirenas, también en el MUAC y en una actividad Transversal con alumnado de la ESO de nuestro Centro

4. CONCRECIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Identificar los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño tridimensional y bidimensional, para profundizar en la comprensión tanto de la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes
2. Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural
3. Analizar de manera crítica y rigurosa, distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, para enriquecer sus propias producciones y conformarse una opinión informada sobre el impacto de la disciplina en la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.
4. Planificar proyecto de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.
5. Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.
6. Crear productos de Diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal académico o profesional en el campo del diseño

MATERIA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
COMPETENCIA ESPECÍFICA 1	1.1. Diferenciar la relación entre forma y función de las piezas intervenidas, percibiéndolos como elementos susceptibles de simplificación en el paso de lo tridimensional a lo bidimensional, y en formato papel	2.A.4 Diseño, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad. 2.A.5 Diseño centrado en el usuario y diseño inclusivo.

	1.2 Explicar con cada pieza la dimensión simbólica y semántica que establece con el álbum y las canciones escogidas del cantante en cuestión	2.A.6 La diversidad como riqueza patrimonial 2.C.1 Funciones comunicativas del Diseño Gráfico 2.C.6 La Maquetación y composición de la página de un recortable. Organización de la información.
COMPETENCIA ESPECÍFICA 2	2.1. Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, estudiar sus orígenes y su estructura interna, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y la puesta en marcha en el centro. 2.2. Analizar críticamente las diferentes soluciones de diseño, la decisión sobre los estilos y el reparto de la información mas idónea para el aprovechamiento del soporte A3 con el que estamos trabajando para crear un documento sostenible y que incluya varias actividades en el mismo	2.A.4 Diseño, ecología y sostenibilidad. El Diseño en la sociedad de consumo 2.A.6 La Diversidad como riqueza patrimonial 2.B.16. Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados. Afrontar la crítica. Preparación, documentación, incubación, evaluación, elaboración y arte final. 2.B.8. Estrategias, técnicas y soportes de

		documentación, registro y archivo. Estrategias de organización de los equipos de trabajo.
COMPETENCIA ESPECÍFICA 3	<p>3.1 Reconocer la estructura de un recortable, analizando el proceso y método , como la colocación correcta de pestañas, la optimización de los estilismos para incluir objetos y añadir nuevas posturas a la imagen de referencia.</p> <p>3.2 Analizar la variedad en las diferentes propuestas del grupo clase con el fin de que el alumnado receptor de la actividad pueda elegir entre un abanico amplio que garantice la inclusión y la adhesión a cualquiera de los modelos</p>	<p>2.D.7 Diseño de moda, Diseño textil.</p> <p>2.A.5 La aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural</p>
COMPETENCIA ESPECÍFICA 4	<p>4.1. Planificar adecuadamente proyectos individuales que tengan luego una proyección mas atrayente a través de propuestas colectivas que den mas cuerpo y entidad al concepto. EnmodoArte se convierte en la plataforma idonea para la canalización del concepto en muchos ejercicios</p> <p>4.2 Participar activamente en la organización del trabajo observando con precisión el esquema de trabajo acordado en clase para conservar una unidad de criterio.</p> <p>4.3 Evaluar una vez que estén las propuestas delante, las que se llevan a las distintas actividades y la manera de implementarlas expositivamente en los espacios en los que nos vamos a mover</p>	<p>2.B.6. Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados. Afrontar la crítica. Preparación, documentación, incubación, evaluación, elaboración y arte final.</p> <p>2.C.1 Primar la función comunicativa</p> <p>2C.2 Cuidar la tipografía , tanto en las reseñas sobre los CDs</p> <p>2.C.7 Diseño Digital y diseño interactivo</p> <p>2.D,1 Diseño del producto, evaluando su cambio de tamaño para el terreno expositivo de la actividad. De uso individual, público o profesional</p> <p>2.D.4 Diseño de producto y diversidad funcional. Diseño flexible y creación de opciones.</p>

<p>COMPETENCIA ESPECÍFICA 5</p>	<p>5.1. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados partiendo de ideas preexistentes y dándoles un nuevo enfoque.</p> <p>5.2 Evaluar críticamente la producción personal y la de los otros , encontrando juntos las propuestas mas idoneas para el proyecto</p>	<p>2.A.1 El Diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación , desde el diseño gráfico la moda textil, pasando por la escenografía.</p> <p>2.C.6 Diseño editorial,. La maquetación, la composición de la página, y su impresión</p> <p>2.A.6 La diversidad como riqueza patrimonial.</p> <p>2.B.5 Dimensión semántica del Diseño. Valor simbólico, psicológico y social.</p> <p>2.C.6 Diseño editorial,. La maquetación, la composición de la página, y su impresión</p>
<p>COMPETENCIA ESPECÍFICA 6</p>	<p>6.1 Realización el proyecto colectivo de Moda inclusiva y música en tiempo y forma para poder participar en la actividad transversal con alumnado del Carande, el MUAC, y posteriormente de manera expositiva en Las Sirenas.</p> <p>6.2 Evaluar de manera crítica y consensuada la elección de los motivos expositivos, en función de su adecuación a la respuesta que queremos conseguir del alumnado participante</p> <p>6.3 Identificar las múltiples posibilidades de un diseño inclusivo en los diferentes ámbitos donde se van a llevar a cabo con el fin de transformar la sociedad.</p> <p>6.4 Realizar colectivamente este proyecto inclusivo, argumentando en grupo las decisiones tomadas, evaluando el impacto final del trabajo en la observación de la respuesta del alumnado participante</p>	<p>2.D.10 Elementos constructivos, principios de iluminación. Diseño de espacios interiores.</p> <p>2.B.1 Diseño y función</p> <p>2.B.5 Dimensión semántica del Diseño. EL símbolo.</p> <p>2.D.4 Diseño de un producto y diversidad funcional. Diseño flexible y creación de opciones.</p> <p>2.C.8 El diseño publicitario. Sus propiedades en la comunicación gráfica.</p>

ORIENTACIONES PARA LA COMPETENCIA ESPECÍFICA

* **COMPETENCIA ESPECÍFICA 1:** El alumno/a debe buscar información en diferentes fuentes bibliográficas además de visionar los documentos que la profesora ha subido a la plataforma de Classroom para poder iniciar un brainstorming para escoger un personaje distinto al resto de sus compañeros, a partir del cual, irá realizando bocetos del proyecto planteado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1 CPSAA4, CC1, CCEC2.**

* **COMPETENCIA ESPECÍFICA 2:** El alumno/a debe planificar las diferentes fases del trabajo que están pautadas en el ficha informativa que se le proporciona. Deberá organizar su tiempo para cumplimentar las entregas de las siguientes fases del proyecto:

1ª FASE: Recopilación de información e imágenes sobre el artista elegido y los videos más representativos del mismo. Desde ese momento elegirá UN estilismo de cada videoTrabajo individual.

2ª FASE: Realización de bocetos previos de casa diseño. Trabajo individual.

3ª FASE: Recopilación de los 2 videos o discografía seleccionada , junto a la información sobre la obra y

trayectoria profesional del/la cantante, para ser implementados en el recortable por medio de un código QR , posibilitando el trabajo interactivo y el ahorro de papel

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1**

***COMPETENCIA ESPECÍFICA 3**

Una vez terminados los trabajos, se elegirán atendiendo a su factura y a su arte final aquellos que se destinen a cada una de las actividades diseñadas para este trabajo, optimizando en un solo esfuerzo una batería mas amplia de destinos para el mismo. Se organizarán por **trabajos en equipos**. Estos serán los siguientes:

a) Elección de los trabajos que se presenten en el IES Ramón Carande como propuesta del Departamento de Dibujo para trabajo de Lectura e investigación aplicada al dibujo . El alumnado será el encargado de llevar a cabo la clase en el grupo que determine su profesora

b) . Elección de 3 trabajos que se presenten en la exposición de Las Sirenas, mirando sus posibilidades expositivas a modo de tapices y con solo determinadas zonas ampliadas para hacer el conjunto mas interesante.

C) Elección de los trabajos que se presenten en el MUAC , en un stand, donde se presentará para los distintos grupos que visiten la muestra las piezas creadas de recortable, y se invitará a que interactuen con ellas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **STEM1, STEM5 CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1,CCEC2, CCEC4.1**

*** COMPETENCIA ESPECÍFICA 4:**

El alumnado, una vez que se ha repartido en los tres grupos de trabajo que tiene esta Situación de Aprendizaje, a saber: IES Ramón Carande, MUAC, y Las Sirenas, establecerá los parámetros temporales, espaciales y conceptuales que tendrá el ejercicio de los recortables. Las propuestas imaginativas que pueden abarcar estos 3 entornos en los que nos vamos a mover van desde el territorio bidimensional, digital, tridimensional y de espacios.

Atendiendo en cualquiera de ellos a la sostenibilidad, es necesario un planteamiento de los artes finales a conseguir con las piezas creadas y el presupuesto, y también con la viabilidad del traslado de los distintos materiales a cada uno de los espacios a intervenir. Por lo tanto cada uno de los grupos, en soluciones individuales, crearán un organigrama o escaleta para llevar a cabo la exposición del evento que le ha tocado. Y que tendrá que colgar en la classroom correspondiente que se destinará para esta SEGUNDA FASE de la actividad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.**

*** COMPETENCIA ESPECÍFICA 5:**

El alumno/a debe compartir las soluciones individuales aportadas, subiéndolas a la plataforma de Classroom y compartiéndola en clase con el resto de compañeros. Posteriormente se crearán debates y críticas constructivas en la puesta en común y exposición de los mismos para optimizar los resultados y cambiar o modificar los aspectos que no ayuden a la consecución del fin. Una vez que estén definidas las piezas, su ubicación y el concepto que se pretende incentivar con el alumnado receptor de la actividad.

5.1 Se crearán unos DOCUMENTOS DE EVALUACIÓN, con una batería de reflexiones sobre la actividad para que puedan contestarlos el alumnado receptor, y que vendrán desde la calificación a la actividad como a preguntas relacionadas con la moda, la identidad y la inclusión.

5.2 Dicha encuesta será elaborada según la ESCALA LIKERT, cuyos parámetros serán de 7 EMOTICONOS para cada bloque, que a la vez tendrán 7 preguntas cada uno, así las medias cuadran perfectamente

5.3 Emoticonos de EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD- No la he empezado – Nada satisfecho -Poco satisfecho - Neutral -satisfecho -Muy satisfecho- quiero hacer otra.

5.4 Emoticonos de EVALUACIÓN DE LA MODA /IDENTIDAD/VISIBILIZACIÓN -No la he leído -No quiero opinar- Totalmente en desacuerdo -en desacuerdo -ni en acuerdo, ni en desacuerdo – de acuerdo – totalmente de acuerdo

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.**

*** COMPETENCIA ESPECÍFICA 6:**

El alumno/a debe organizar, archivar y guardar correctamente las diferentes fases del proceso de trabajo. Desde la fase inicial de bocetos, hasta la fase de exposición y difusión del proyecto una vez esté terminado. Debe cumplir con los criterios técnicos de elaboración y ejecución y ajustarse a las normas de representación formal y material de la propuesta en un rediseño de un producto ya existente como el recortable. La sostenibilidad de esta propuesta está precisamente en la cantidad de información que lleva en una hoja de papel, y sobre todo las posibilidades de transformación y rediseño, pudiendo el alumnado receptor crear nuevos modelos al disponer del personaje recortado para adaptárselos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **STEM3A2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2., CD3, CPSAA2**

CONEXIÓN CON EL PERFIL COMPETENCIAL AL FINALIZAR SEGUNDO CURSO/ PERFIL DE SALIDA	
<p>La situación de aprendizaje diseñada está directamente ligada a las competencias claves de la etapa y en todo el proceso el alumnado desarrollará las siguientes competencias:</p> <p>a) CCL Competencia en comunicación lingüística. b) CP Competencia plurilingüe. c) CMCT /STEM Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. d) CD Competencia digital. e) CPSAA Competencia personal, social y de aprender a aprender. f) CC Competencia ciudadana. g) CE Competencia emprendedora. h) CCEC Competencia en conciencia y expresión culturales</p>	
5. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA	
ACTIVIDADES (TIPOS Y CONTEXTOS)	EJERCICIOS (RECURSOS Y PROCESOS COGNITIVOS)
1ª ACT.	Leer la documentación aportada por la profesora, visualizar los documentos audiovisuales subidos a la plataforma de Classroom y extraer la información necesaria para realizar las propuestas de bocetos en el formato A3 . Debatir y defender la propuesta más interesante para llevar al proyecto definitivo.

A-

2ª ACT.	Realizar bocetos de diseño empezando por el personaje al que hay que sacar el parecido y con un nivel de iconicidad medio alto, en ropa interior o bañador. Luego elegir 2 estilismos y un par de objetos de atrezzo (o un 3º estilismo). Crear un código QR que contenga la información sobre la discografía elegida y la trayectoria musical y personal del artista elegido
3ª ACT.	Seleccionar una de las propuestas de bocetos presentadas y pasarlas a papel A3 depurando el diseño y eligiendo la colocación de todos los elementos de la ficha. (Nombre, 2 discos y su explicación, código QR que incluya 2 videoclips y un documento con entrevista o trayectoria musical)
4ª ACT.	Pasar el dibujo a papel de acuarela y diseñar la propuesta de color con un máximo de 4 o 5 tintas. Pintar con acuarelas, gouache y retoques a lápiz de color la propuesta definitiva.
5ª ACT.	Exponer al resto de la clase el resultados final y debatir sobre las diferentes soluciones de diseño planteadas . S'e formarán entonces 3 grupos para cada una de las actividades a llevar a cabo. En el instituto , en el MUAC y en exposición en Las Sirenas. Creación de un cuestionario para poder pasarlo al término de la actividad a cada alumno receptor de la misma
6ª ACT.	Realizar una clase con un grupo del instituto (preferentemente FP) para mostrarles los recortables y que interactuen con ellos. Los encargados de presentar la actividad serán los alumn@s que tengan este grupo adjudicado. Después de la actividad les pasarán un cuestionario
7ª ACT.	Realizar una actividad al aire libre en EL MUAC de Sevilla, coordinado por el grupo encargado en un puesto asignado por la organización. Tendrán que atender personalmente a todos los niños que asistan a dicha muestra y estén interesados en el proyecto.
8ª ACT.	Crear 4 piezas para el espació expositivo de las Sirenas y unos recipientes para poder recepcionar las fichas recortables con las que los niños asistentes puedan crear los estilismos propuestos.

6. MEDIDAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA ORDINARIA A NIVEL DE AULA

Medidas generales. Medidas específicas. Adaptaciones DUA

PRINCIPIOS DUA	PAUTAS DUA (Diseño Universal para Aprendizaje)
1	Todas las actividades y secuenciación de las mismas se adaptarán de forma no significativa al perfil de cada alumno/a.
2	En el grupo hay 2 alumnos/as NEAE, diagnosticados y documentados, que tras realizar la evaluación inicial se evalúan y no precisan de una adaptación específica. Sólomente uno de ellos tiene problemas en la escritura en castellano, que no afectan a su comprensión, aunque sí a la redacción de las memorias.

7. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	RÚBRICAS				
		Insuficiente (IN) Del 1 al 4,5	Suficiente (SF) Entre 4,6 y el 5,5	Bien (BI) Entre 5,6 y el 6,5	Notable (NT) Entre 6,6 y el 8,5	Sobresaliente (SB) Entre 8,6 y el 10
CRITERIO 1.1.	Observación directa en el aula. Cuestionario al alumno/a	El alumno/a no consulta ninguna fuente y tampoco la información colgada en Classroom.	El alumno/a no consulta ninguna fuente pero sí la información colgada en Classroom.	El alumno/a consulta pocas fuentes pero sí la información colgada en Classroom.	El alumno/a consulta varias fuentes y se manifiesta en sus bocetos.	El alumno/a consulta varias fuentes y se manifiesta en sus bocetos además pregunta al profesor para ampliar información.
CRITERIO 1.2.	Observación directa en el aula. Valoración de los bocetos 2D presentados.	El alumno/a elige un personaje pero no concluye los estilismos ni la información en el código QR	El alumno/a presenta las propuestas de estilismos pero no completa la información del código QR	El alumno/a presenta las dos propuestas de bocetos y el código QR aunque hay fallos en las pestañas y en la información	El alumno/a presenta las dos propuestas de bocetos e información al completo	El alumno/a presenta las dos propuestas de bocetos, completas, con cuidada estructuración, maquetación y arte final
CRITERIO 2.1.	Observación directa en el aula	El alumno/a no se organiza en las fases del trabajo ni en los tiempos ni en los plazos	El alumno/a se organiza pero no respeta los tiempos, desajustando el trabajo de grupo y los plazos	El alumno/a se organiza y respeta plazos y tiempo aunque su trabajo debe ser revisado	El alumno/a se organiza respetando tiempo y forma con total autonomía	El alumno/a se organiza y resuelve de manera autónoma y con arte final óptimo

CRITERIO 2.2.	Observación directa en el aula.	El alumno/a no muestra soluciones creativas a su proyecto.	El alumno/a muestra pocas soluciones creativas a su proyecto.	El alumno/a muestra soluciones creativas a su proyecto.	El alumno/a muestra varias soluciones creativas a su proyecto.	El alumno/a muestra soluciones muy creativas y originales a su proyecto.
---------------	---------------------------------	--	---	---	--	--

CRITERIO 3.1.	Observación directa en el aula.	El alumno/a no utiliza las claves estilísticas de un recortable en sus contornos y pestañas y no sabe trabajar de forma individual ni en grupo.	El alumno/a se maneja en las claves estilísticas del recortable aunque tiene problemas de colocación de elementos necesitando el apoyo del grupo	El alumno/a se maneja en las claves estilísticas del recortable siendo autónomo pero no aportando apoyo en el grupo	El alumno/a se maneja en las claves estilísticas del recortable siendo autónomo aportando apoyo en el grupo	El alumno/a se maneja en las claves estilísticas del recortable siendo autónomo y con arte final inmejorable y aportando apoyo y ayuda en el grupo
CRITERIO 3.2.	Observación directa en el aula. Exposición oral del proyecto.	El alumno/a no justifica la elaboración de su proyecto y no participa en el debate y evaluación final del mismo.	El alumno/a justifica la elaboración de su proyecto y participa poco en el debate y evaluación final del mismo.	El alumno/a justifica la elaboración de su proyecto , participa en el debate y evaluación final del mismo.	El alumno/a justifica la elaboración de su proyecto y se atestigua en sus soluciones , participa en el activamente en el debate y evaluación final del mismo.	El alumno/a justifica la elaboración de su proyecto y se atestigua en sus soluciones , participa en el activamente en el debate y evaluación final del mismo toma actitud autocrítica.
CRITERIO 4.1.	Observación directa en el aula.	El alumno/a desconoce las claves de un recortable, no consiguiendo que las piezas encajen en el modelo y no aportando nuevas posibilidades posturales del personaje ni del outfit de la propuesta	El alumno/a conoce las claves de un recortable, pero algunas de las piezas no encajan en el modelo y no aporta nuevas posibilidades posturales del personaje ni del outfit de la propuesta	El alumno/a conoce las claves de un recortable, las piezas encajan en el modelo pero no aporta nuevas posibilidades posturales del personaje ni del outfit de la propuesta	El alumno/a conoce las claves de un recortable, las piezas encajan en el modelo y aporta nuevas posibilidades posturales del personaje y también en los outfit de la propuesta.	El alumno/a conoce las claves de un recortable, las piezas encajan en el modelo y aporta nuevas posibilidades posturales y en los outfit de la propuesta, con creatividad y un buen arte final
CRITERIO 4.1.	Plataforma de Classroom para valorar el documento subido a la misma.	El alumno/a no sube a la plataforma de Classroom ninguna de las fases del proyecto. Desconociendo el proceso del mismo	El alumno/a sube a la plataforma de Classroom alguna de las fases del proyecto.	El alumno/a sube a la plataforma de Classroom las fases del proyecto.	El alumno/a sube a la plataforma de Classroom las fases del proyecto y las comparte con el grupo.	El alumno/a sube a la plataforma de Classroom las fases del proyecto y las comparte con el grupo y las argumenta.
CRITERIO 4.2.	Observación directa en el aula.	El alumno/a no sigue ninguna de las pautas de formato, estilo, composición y número de piezas realizando un trabajo distinto al marcado	El alumno/a sigue solamente las pautas de formato, pero no de estilo, composición y número de piezas realizando un trabajo distinto al marcado	El alumno/a sigue solamente las pautas de formato, de estilo, y de composición pero no respeta número de piezas marcado realizando un trabajo distinto al encomendado	El alumno/a sigue las pautas de formato, de estilo, y de composición respetando el número de piezas marcado consiguiendo unidad en la propuesta	El alumno/a sigue las pautas de formato, de estilo, y de composición respetando el número de piezas marcado y con un arte final destacable entre las propuestas
CRITERIO 5.1.	Observación directa en el aula.	El alumno/a no aporta ninguna pieza a la propuesta de trabajo ni tampoco contribuye a la selección de la batería de trabajos para la actividad, no produciéndose ningún compromiso con la misma	El alumno/a aporta su pieza a la propuesta de trabajo pero no contribuye a la selección de la batería de trabajos ni afianza su compromiso para aportar en la actividad	El alumno/a aporta su pieza a la propuesta de trabajo contribuyendo a la selección de la batería de trabajos pero no se compromete a aportar su presencia en la actividad	El alumno/a aporta su pieza a la propuesta de trabajo contribuyendo a la selección de la batería de trabajos y se compromete a aportar su presencia en la actividad	El alumno/a aporta su pieza a la propuesta de trabajo contribuyendo a la selección de la batería de trabajos y se compromete a aportar su presencia en la actividad, asumiendo liderazgo en la misma

CRITERIO 6.2	Plataforma de Classroom para valorar el documento subido a la misma.	El alumno/a no crea las baterías de emoticonos necesarios para la escala Likert y la autoevaluación	El alumno/a crea los emoticonos necesarios para la escala Likert y la autoevaluación pero no acierta en aplicarles emocionalidad correcta para la identificación de la puntuación	El alumno/a crea los emoticonos necesarios para la escala Likert y la autoevaluación acertando en aplicarles emocionalidad para la identificación de la puntuación	El alumno/a crea los emoticonos necesarios para la escala Likert y la autoevaluación acertando en aplicarles emocionalidad clara a lo dos para la identificación de la puntuación	El alumno/a crea los emoticonos necesarios para la escala Likert y la autoevaluación acertando en aplicarles la emocionalidad óptima a lo dos para la identificación de la puntuación
--------------	--	---	---	--	---	---

CRITERIO 6.4.	Observación directa en el aula. trabajo.	El alumno/a se desmarca del proyecto no aportando ningún ítem para la encuesta que lleva aparejado el trabajo inclusivo y concienciador diseñado	El alumno/a participa de manera pasiva sin aportar ningún ítem pero estando presente en el brain storming del cuestionario para la encuesta	El alumno/a participa de manera activa comentando las ideas aportadas por otros en el brain storming del cuestionario para la encuesta	El alumno/a participa de manera activa aportando ideas y comentando las de otros en el brain storming del cuestionario para la encuesta	El alumno/a coordina de manera activa aportando y ordenando las ideas vertidas en el brain storming del cuestionario idóneo para la encuesta aterrizando en 7 propuestas.
---------------	--	--	---	--	---	---

EVALUACIÓN VALORACIÓN MEDIDAS DUA PARA LA DIVERSIDAD

Este tipo de evaluación se hará sobre la marcha y específicamente sobre los alumnos/as que lo precisen.

NIVEL DESEMPEÑO COMPETENCIAL

El alumno/a debe alcanzar todas las competencias señaladas en el proyecto, realizando las siguientes fases del mismo:

- Búsqueda de información de los personajes en el ámbito musical que van a dibujar en sus recortables atendiendo a que sean desconocidos por no estar en las grandes listas de principales.
- Realización de bocetos, creación de los recortables
- Creación del código QR con la información sobre el/la cantante e historial de la trayectoria musical y personal del mismo. Implementación en el recortable.
- Desarrollo a escala de ampliación de los proyectos seleccionados para exposición. Fotocopias de los recortables seleccionados para MUAC y para el IES Ramón Carande. Creación de los grupos
- Exposición de los proyectos seleccionados. Montaje y recogida
- Realización del proyecto elegido dentro del objetivo marcado para cada parte del proyecto y para cada grupo.
- Realización de un reportaje, visual y audiovisual de las diferentes fases del proyecto y su resultado final y su publicación en redes sociales del centro y medio de comunicación.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Indicador	Instrumento
Comprensión y participación en las diferentes fases del proyecto.	<ul style="list-style-type: none"> * Observación directa. * Bocetos en soporte plano. * Proyecto definitivo con arte final montado en un cartón pluma. * Plataforma de Classroom. * Fotos de cada una de las partes del proyecto repartidas por grupos de trabajo.

Resultados de la práctica	<ul style="list-style-type: none"> * Plataforma de Classroom. * Redes sociales. * Web del centro. * Radio del centro. * Cuestionarios de autoevaluación. * Muestra colectiva en la sala de exposición. * Reportaje de fotos y vídeo que recoja las fases del proyecto y el resultado final..
---------------------------	---

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

PROFESORA: Rosa María de Trias

ESQUEMA DE SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	
1. IDENTIFICACIÓN	
Curso: 1º bachillerato	<u>METIDOS EN LA CÁPSULA DE UN TIEMPO</u> <i>LA IDENTIDAD, MI ENTORNO....y el otro</i>
CULTURA AUDIOVISUAL	TEMPORALIZACIÓN: 3 SEMANAS (12 SESIONES)
2. JUSTIFICACIÓN	
<p><i>El lenguaje de la Imagen y su codificación y decodificación forman el esqueleto de las asignaturas de CUAU . El conocimiento de sus parámetros de actuación y difusión nos enseñará a descubrir y descubrirnos por fuera Y POR DENTRO.</i></p> <p><i>El marco del SONIDO nos descubrirán paisajes sonoros donde fluir y movernos</i></p>	
3. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL	
<p><i>El PRODUCTO FINAL de esta Situación de Aprendizaje es :</i></p> <p>1º LA CÁPSULA DEL TIEMPO donde expresaremos lo que hoy somos y sentimos a través de objetos (ilustrado en un documental) Imagen en movimiento. Consiste en una caja donde tendrán que meter todo su presente y pasado para abrirla en un futuro, y estarán representado por imágenes y objetos, símbolos y mensajes. Para que pueda presentarse se grabará en un video y luego la caja quedará recepcionada por el departamento que la abrirá el último día de clase, y donde serán conscientes de sus deseos y si se han visto cumplidos. Tiene que ser pequeña y personalizada</p> <p>2º LOS SONIDOS SMR de mi entorno donde analizaremos la contaminación acústica y el territorio sonoro en el que nos movemos en nuestro hábitat</p> <p>3º CARTEL VIOLENCIA DE GÉNERO aplicando la METÁFORA VISUAL para su realización</p> <p><i>Se persigue un conocimiento desde nosotros mismos , nuestro entorno y el otro, 3 territorios que tocará el PROA+T en el primer y tercer trimestre</i></p>	
4. CONCRECIÓN CURRICULAR	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
b) 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 utilizando el lenguaje de la imagen, su codificación y decodificación

g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.

k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico

l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural

MATERIA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
CUAU		
		. LA IS

ORIENTACIONES PARA LA COMPETENCIA ESPECÍFICA. UNIDADES DE APRENDIZAJE

Para introducir la situación de aprendizaje dentro de la programación oficial se referenciarán las siguientes **UNIDADES DIDÁCTICAS** que se incardinarán durante esas 5 semanas para la realización de la situación de aprendizaje

.Lectura denotativa y connotativa de imágenes.

. Valores formales, estéticos, expresivos y de significado de las imágenes. La incidencia de los mensajes según el emisor y el medio utilizado. EL COLOR psicológico, colores fríos y cálidos , armonías de color. Y monocromáticas EL CLAROSCURO, y la LUZ como descriptor de la realidad

. LA FUNCIÓN EXPRESIVA DEL SONIDO Características técnicas.

. RELACIÓN PERCEPTIVA DE IMAGEN Y SONIDO off, efectos especiales, música

. LA BANDA SONORA. transformación en los lenguajes y en los medios técnicos en el paso del cine mudo al cine sonoro.

. El análisis de la imagen publicitaria y productos multimedia Funciones comunicativas. Funciones estéticas.

. La industria cinematográfica, videográfica y televisiva

. La incidencia de los mensajes según el emisor y el medio utilizado.

CONEXIÓN CON EL PERFIL COMPETENCIAL AL FINALIZAR SEGUNDO CURSO/ PERFIL DE SALIDA

STEM3 Plantea y desarrolla proyectos

CD3 Utiliza Dispositivos digitales para su elaboración

CPSAA2 Consolida su personalidad mostrándose mediante su entorno mas inmediato, recuerdos , objetos fotos etc

CE1, Soluciones Innovadoras

CCEC 4.1 Creatividad y personalidad en la intervención

CCEC3.2 Actividad empática y de autoestima

CCEC4.2 Valoración del proceso y el producto final mediante memoria y opinión personal

CD1 Utilización de móvil

5. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

ACTIVIDADES (TIPOS Y CONTEXTOS)	EJERCICIOS (RECURSOS Y PROCESOS COGNITIVOS)
1º Actividad	<i>Leerá la documentación aportada por la docente haciendo incidencia en la narrativa de los sonidos, diegéticos y extradiegéticos. Batería de ejemplos</i>
2º Actividad	<i>Leerá y visualizará la documentación subida a classroom donde se exponen las figuras retóricas principales para el relato y se habla de la metáfora visual</i>
3º Actividad	<i>Desarrollará una propuesta para cartel de VIOLENCIA DE GÉNERO utilizando los presupuestos aprendidos y se presentaran al concurso VIOLENCIA DE GÉNERO del ÁREA DE IGUALDAD del Instituto de la Mujer. También servirán para el concurso del DIA DE LA MUJER aquellas que se adapten por ser similar el concepto en ambas.</i>
4º Actividad	<i>Una vez adquirida la sensibilidad para tratar un RECORRIDO VITAL de revisión personal, se les pasará una FICHA con todos aquellos temas y preguntas que queremos que el alumnado se cuestione en la elaboración de su cápsula del tiempo. Se les dará un tiempo razonable para que la caja quede sellada y previamente grabado su contenido para posibilitar la evaluación por el docente pero salvaguardar el secreto hasta el momento en el que se haga público LA CÁPSULA DEL TIEMPO. No es obligatorio que tenga sonido</i>
5º Actividad	<i>El alumnado probará su primera experiencia de sonido RELAJANTE ASMR que pueda recoger de su entorno, con la obligación de registrar uno de ellos de la naturaleza, y lo plasmará en un video que no supere el minuto o 2 minutos. Lo acompañará de fotografías de elaboración propia o de banco de imágenes.</i>

6. MEDIDAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA ORDINARIA A NIVEL DE AULA

Medidas generales. Medidas específicas. Adaptaciones DUA		
PRINCIPIOS DUA	PAUTAS DUA	
PERCEPCIÓN AUDITIVA (1 alumno sordo)	Ofrecer alternativas para la información auditiva	Subtítulos Diagramas, gráficos Transcripciones escritas de vídeos Claves visuales /táctiles equivalentes Descripciones visuales Posición en la clase
Facilitar la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos (1 alumno extranjero)	Proporcionar opciones que reduzcan las barreras y el incremento de carga cognitiva que conlleva la decodificación para los estudiantes que no les resulten familiares o no manejen de manera fluida los símbolos	Listas de términos clave . Proporcionar representaciones múltiples de notaciones en fórmulas, problemas de palabras, gráficos, etc.
Salud emocional y stress (varios alumnos en situación emocional baja)	Reducir el incremento de carga cognitiva y presión psicológica poniendo mas incidencia en los trabajos y tareas que en las pruebas objetivas	Elaborar varias situaciones de aprendizaje Presentación a concursos ATENCIÓN ESPECIAL AL TALENTO

7. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE					
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE	RÚBRICAS			
		Insuficiente (IN) Del 1 al 4,50	Suficiente (SF) Entre 4,60 y el 5,50	Bien (BI) Entre 5,60 y el 6,50	Notable (NT) Entre 6,60 y el 8,50

	EVALUACIÓN					
	LA CÁPSULA					
	SONIDOS ASMR					
	CARTEL VIOLENCIA					
EVALUACIÓN VALORACIÓN MEDIDAS DUA PARA LA DIVERSIDAD						
NIVEL DESEMPEÑO COMPETENCIAL						
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE						
Indicador				Instrumento		
actitud/aptitud.				Modelo		

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

ESQUEMA DE SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN

Curso: 2º de Bto B	TÍTULO O TAREA: “Concepto del Dibujo” “La expresión gráfico plástica y sus recursos elementales” “Las técnicas de dibujo acromáticas”
2023- 24	Temporalización: Un trimestre, 12 semanas, en 2 sesiones de 2 horas cada semana. Número total de horas 48 aproximadamente.

2. JUSTIFICACIÓN

Esta primera situación de aprendizaje es una revisión de aspectos generales del dibujo, como son: el encaje de línea y valoración de modelos del natural, el uso de elementos y recursos gráficos básicos como el punto, la línea, el plano y la textura. Análisis de las formas del entorno, de objetos y su relación con la función y la retentiva visual. Puesta en práctica de estos conceptos con técnicas gráfico plásticas acromáticas como: el grafito, el carboncillo, la sanguina, las cretas blancas y la tinta china negra. Técnicas mixtas del grafito con el collage, decollage, frottage y fumage.

3. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL

- 1.- Realización de dibujos del natural a partir de bodegones o naturalezas muertas encajando con la línea y luego valorando con la técnica del claroscuro.
- 2.- Dibujar un bodegón naturalista y a partir del modelo llegar a la abstracción geométrica del estilo cubista hermético u órfico inspirado en la obra de Pablo Picasso y George Braque.
- 3.- Dibujar escalas de luminosidad y realización de texturas visuales que imitan la realizad con la técnica del grafito.
- 4.- Analizar un objeto de diseño cotidiano interpretando su funcionalidad y anulando esta finalidad del mismo. Rediseñar la forma.
- 5.- Diseño de un tatuaje sobre una parte de la anatomía del cuerpo utilizando la tinta china a plumilla y/o pincel.
- 6.- Encaje y valoración de un modelo del natural con la técnica de la sanguina.

4. CONCRECIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina.
2. Analizar, con actitud crítica y reflexiva, producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas.
3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.
4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.
5. Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones.
6. Realizar producciones gráficas expresivas y creativas.

7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios.

MATERIA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
COMPETENCIA ESPECÍFICA 1	1.3. Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.	2.A.2. De la representación objetiva a la subjetiva. De lo figurativo a la abstracción. La abstracción geométrica: Wassili Kandinsky, Piet Mondrian, Paul Klee, Kasimir Malevich, Theo Van Doesburg. 2.A.4. El dibujo como expresión artística contemporánea. Valor añadido y salidas profesionales. Dibujar en el espacio.
COMPETENCIA ESPECÍFICA 2	2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes.	2.A.4. El dibujo como expresión artística contemporánea. Valor añadido y salidas profesionales. Dibujar en el espacio. 2.B.1. La retentiva y la memoria visual. 2.C.1. La línea, el dibujo y la tridimensionalidad
COMPETENCIA ESPECÍFICA 2	2.2. Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas.	2.A.4. El dibujo como expresión artística contemporánea. Valor añadido y salidas profesionales. Dibujar en el espacio. 2.B.1. La retentiva y la memoria visual.
COMPETENCIA ESPECÍFICA 3	3.1. Recrear gráficamente la realidad mediante bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea	2.C.3. Encuadre y dibujo del natural. Relación con la fotografía. 2.C.4. Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales. 2.C.5. Geometría y naturaleza.
COMPETENCIA ESPECÍFICA 3	3.2. Analizar, interpretar y representar la realidad a partir de obras gráficas que exploren las posibilidades expresivas de formas y texturas, empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo.	2.B.2. Las formas y su transformación: la forma entendida como una estructura de elementos y relaciones. Espacios negativos y positivos de las formas. 2.B.3. Textura visual y táctil. 2.C.1. La línea, el dibujo y la tridimensionalidad. 2.D.1. El sombreado y la mancha. Escalas y claves tonales. Gradiente de textura.
COMPETENCIA ESPECÍFICA 4	4.1. Usar el dibujo como medio de expresión, experimentando con diferentes materiales, técnicas y soportes, integrándolos en las producciones plásticas propias e incorporando las posibilidades que ofrece el cuerpo humano como recurso.	A.2.B.4. Técnicas gráfico-plásticas, tradicionales, alternativas y digitales. 2.E.1. Representación del ser humano. 2.E.2. Nociones básicas de anatomía artística. Antropometría. Estudio del movimiento en la figura humana. 2.E.4. El retrato. Facciones y expresiones. 2.E.5. El cuerpo humano como soporte y como instrumento de expresión artística.
COMPETENCIA ESPECÍFICA 5	5.1. Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas, explicando la influencia que ejercen y las relaciones que se establecen y reconociendo la importancia de la herencia cultural.	2.A.1. El dibujo en el arte de los siglos XIX y XX. Obras más representativas de diferentes creadores y creadoras. 2.A.3. La Bauhaus y el diseño. Walter Gropius, Hannes Meyer y Mies van der Rohe. 2.A.4. El dibujo como expresión artística contemporánea. Valor añadido y salidas profesionales. Dibujar en el espacio.
COMPETENCIA ESPECÍFICA 6	6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior con un trazo y un gesto personales, usando los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.	2.C.1. La línea, el dibujo y la tridimensionalidad. 2.C.3. Encuadre y dibujo del natural. Relación con la fotografía. 2.E.3. Apunte del natural. Estudio y representación del

		escorzo. Análisis del escorzo en la obra de Andrea Mantegna y otros autores.
COMPETENCIA 7 ESPECÍFICA 7	7.2. Seleccionar y utilizar con destreza y de manera creativa las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención personal, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la realidad y en la representación del mundo interior.	2.D.1. El sombreado y la mancha. Escalas y claves tonales. Gradiente de textura.

ORIENTACIONES PARA LA COMPETENCIA ESPECÍFICA

* **COMPETENCIA ESPECÍFICA 1:** El alumno/a debe analizar diferentes referentes artísticos para crear una producción original pero basada en el movimiento o artista elegido. En este trimestre los referentes serán el cubismo abstracto de George Braque y Pablo Picasso. También las diferentes estilos de dibujo sobre el cuerpo de civilizaciones como la china, japonesa, europea, americana y maorí.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL1, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2**

* **COMPETENCIA ESPECÍFICA 2:** El alumno/a debe analizar diferentes referentes artísticos para crear una producción original pero basada en el movimiento o artista elegido. En este trimestre los referentes serán el cubismo abstracto de George Braque y Pablo Picasso. También las diferentes estilos de dibujo sobre el cuerpo de civilizaciones como la china, japonesa, europea, americana y maorí.

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

* **COMPETENCIA ESPECÍFICA 3:** El alumno/a debe encajar con línea diferentes naturalezas muertas o bodegones y valorarlos con la técnica del claroscuro. Interpretar la realidad y acercarla a la abstracción del bodegón cubista abstracto. Analizar un objeto funcional y rediseñarlo para anular su función y ergonomía. Encajar y valorar de torsos masculinos y femeninos de escayolas para adaptar un diseño lineal de tatuajes para su anatomía.

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

* **COMPETENCIA ESPECÍFICA 4:** El alumno/a debe dibujar con las siguientes técnicas de dibujo acromáticas, el grafito, en lápiz de madera y barra, el carboncillo, la sanguina, el lápiz compuesto y las cretas blancas. Realizare composiciones con técnicas mixtas grafito, collage, fumage, decollage y frottage.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL3, STEM3, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.**

* **COMPETENCIA ESPECÍFICA 5:** El alumno/a debe analizar diferentes referentes artísticos para crear una producción original pero basada en el movimiento o artista elegido. En este trimestre los referentes serán el cubismo abstracto de George Braque y Pablo Picasso. También las diferentes estilos de dibujo sobre el cuerpo de civilizaciones como la china, japonesa, europea, americana y maorí.

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

* **COMPETENCIA ESPECÍFICA 7:** El alumno/a debe utilizar diferentes soportes, herramientas y materiales de dibujo acromático como son: el grafito, el carboncillo, la sanguina, el lápiz compuesto, la creta blanca y la tinta china aplicada con pincel y/o plumilla. También debe manejar el difumino, el lápiz goma, el portagoma y el bloque de goma.

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

CONEXIÓN CON EL PERFIL COMPETENCIAL AL FINALIZAR SEGUNDO CURSO/ PERFIL DE SALIDA

La situación de aprendizaje diseñada está directamente ligada a las competencias claves de la etapa y en todo el proceso el alumnado desarrollará las siguientes competencias:

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

h) CCEC		Competencia en conciencia y expresión culturales				
5. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA						
ACTIVIDADES (TIPOS Y CONTEXTOS)	EJERCICIOS (RECURSOS Y PROCESOS COGNITIVOS)					
1ª ACT.	Encajar y valorar con la técnica del claroscuro un bodegón con la técnicas del grafito.					
2ª ACT.	Encajar y valorar un bodegón y a partir del mismo realizar una interpretación llevándolo a la abstracción. Para este proceso analizar el cubismo, hermético u órfico. Usar la técnicas mixtas del grafito, el frottage, collage y fumage.					
3ª ACT	Dibujar escalas de luminosidad y texturas visuales diferentes con la técnica del grafito.					
4ª ACT.	Analizar un objeto de usos cotidiano para rediseñar su forma y anular la función del mismo. Realizar el ejercicio con la técnica del grafito.					
5ª ACT.	Encajar con línea un torso femenino o masculino a partir de un modelo de escayola con carboncillo y diseñar un tatuaje que cubra toda la anatomía del mismo. Utilizar la técnica mixta del carboncillo, lápiz compuesto, sanguina y creta blanca.					
6ª ACT.	Realizar una prueba de PVAU donde a partir de cuatro imágenes de objetos realizar una composición libre con tres de ellos, guardando la proporción y utilizar la técnica del claroscuro para crear volumen y profundidad.					
7ª ACT.	Encajar un bodegón con volúmenes sencillo utilizando la técnica de la tinta china, con pincel y la plumilla.					
6. MEDIDAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA ORDINARIA A NIVEL DE AULA						
Medidas generales. Medidas específicas. Adaptaciones DUA						
PRINCIPIOS DUA	PAUTAS DUA (Diseño Universal para Aprendizaje)					
	En el grupo no hay ningún alumno/a NEAE.					
7. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO						
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE						
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUCIÓN	RÚBRICAS				
		Insuficiente (IN) Del 1 al 4,50	Suficiente (SF) Entre 4,60 y el 5,50	Bien (BI) Entre 5,60 y el 6,50	Notable (NT) Entre 6,60 y el 8,50	Sobresaliente (SB) Entre 8,60 y el 10
CRITERIO 1.3.	Ejercicio práctico.	No consigue llegar al concepto de abstracción a partir del natural.	Consigue llegar a realizar una abstracción.	Realiza una abstracción que guarda relación con el bodegón, combinando de forma regular la técnica mixta empleada.	Realiza una abstracción que guarda relación con el bodegón, combinando la técnica mixta empleada.	Realiza una abstracción que guarda relación con el bodegón combinando la técnica mixta empleada y creando un estilo similar al cubismo hermético u órfico.
CRITERIO 2.1. y 2.2.	Ejercicio práctico a partir del modelo del natural.	No encaja el encuadra el modelo del natural en el formato. No proporciona los elementos que lo componen No valora adecuadamente las formas.	Encaja y encuadra con desproporciones y valora de forma elemental los volúmenes.	Encaja, encaudra y proporciona las formas valorando de manera elemental los volúmenes.	Encaja, encaudra y proporciona las formas valorando con muchos matices los volúmenes.	Encaja, encaudra y proporciona las formas valorando con muchos matices los volúmenes y creando las texturas de la superficies.

CRITERIO 3.1.	Examen de PVAU	No encaja, encuadra y proporciona las formas y no equilibra la composición. Realiza una valoración muy básica.	Encaja, encuadra pero no proporciona las formas: Realiza una composición algo desequilibrada. Realiza una valoración muy básica.	Encaja, encuadra y proporciona los volúmenes creando una composición equilibra. Crea volúmenes con el claroscuro.	Encaja, encaudra y proporciona las formas valorando con muchos matices los volúmenes. Crea una composición equilibrada y con profundidad.	Encaja, encaudra y proporciona las formas valorando con muchos matices los volúmenes y creando las texturas de la superficies. Crea una composición asimétrica equilibrada y con profundidad.
CRITERIO 3.2.	Ejercicio práctico	No consigue crear texturas visuales con la técnica del grafito.	Crea alguna textura y otras no llega a conseguir el efecto visual perseguido.	Crea varias texturas visuales y alguna destaca de las demás.	Crea texturas variadas y muy cercanas a la realidad.	Crea texturas variadas, creativas y muy cercanas a la realidad.
CRITERIO 4.1.	Ejercicio práctico con modelo de escayola.	No encaja el torso, no proporciona, no encuadra el dibujo en el formato. No consigue el movimiento del cuerpo.	Encaja el torso, pero no proporciona el modelo. Se acerca al movimiento del modelo.	Encaja el torso, proporciona, y encuadra el dibujo en el formato. No consigue el movimiento del cuerpo.	Encaja el torso, proporciona, encuadra el dibujo en el formato y consigue el movimiento del cuerpo.	Encaja el torso, proporciona, encuadra el dibujo en el formato y consigue el movimiento del cuerpo creando volumen con la línea.
CRITERIO 5.1.	Ejercicio práctico a partir de un objeto de uso cotidiano.	No analiza la forma del objeto y no consigue eliminar la funcionalidad del mismo.	Dibuja el objeto pero elimina su funcionalidad en parte.	Dibuja el objeto eliminando su funcionalidad de manera muy elemental.	Dibuja el objeto y consigue rediseñarlo eliminado su funcionalidad.	Dibuja el objeto y consigue rediseñarlo eliminado su funcionalidad de forma creativa.
CRITERIO 5.2.	Ejercicio práctico con modelo del natural.	No encaja con línea el modelo propuesto.	Encaja con línea el modelo propuesto.	Encaja con línea el modelo propuesto y sombrea de forma general.	Encaja con línea el modelo propuesto y sombrea con detalle.	Encaja con línea el modelo propuesto y sombrea con detalle y alcanzando las texturas de los objetos.
CRITERIO 6.2.	Ejercicio práctico con modelo del natural.	No consigue dibujar su mano en escorzo. No consigue la profundidad.	Consigue dibujar su mano en escorzo con fallos a la hora de conseguir la profundidad.	Consigue dibujar su mano en escorzo a la hora de conseguir la profundidad.	Consigue dibujar su mano en escorzo a la hora de conseguir la profundidad potenciado por el sombreado.	Consigue dibujar su mano en escorzo a la hora de conseguir la profundidad potenciado por el sombreado y el espacio atmosférico.
CRITERIO 7.2.	Ejercicio práctico	No consigue realizar gradientes de luminosidad y no diferencia las técnicas de entrecruzado, sombreado gradual y fundido.	Consigue realizar gradientes de luminosidad y no diferencia las técnicas de entrecruzado, sombreado gradual y fundido.	Consigue realizar gradientes de luminosidad y diferencia las técnicas de entrecruzado, sombreado gradual y fundido.	Consigue realizar gradientes de luminosidad matizados y diferencia las técnicas de entrecruzado, sombreado gradual y fundido.	Consigue realizar gradientes de luminosidad muy matizados y diferencia las técnicas de entrecruzado, sombreado gradual y fundido.

EVALUACIÓN VALORACIÓN MEDIDAS DUA PARA LA DIVERSIDAD

Este tipo de evaluación se hará sobre la marcha y específicamente sobre los alumnos/as que lo precisen.

NIVEL DESEMPEÑO COMPETENCIAL

El alumno/a debe alcanzar todas las competencias señaladas realizando las siguientes actividades:

- Encaje, valoración y aplicación de la técnica del claroscuro a partir del modelo del natural de un bodegón.
- Creación de composición equilibrada a partir de objetos del natural.
- Rediseñado de la forma de un objeto.

- d) Análisis de las formas funcionales.
- e) Análisis y dibujo de texturas visuales.
- f) Análisis de la anatomía y morfología del cuerpo humano masculino y femenino.
- g) Diseño de un dibujo ornamental que recubra el cuerpo humano, tatuaje.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Indicador	Instrumento
Comprensión y realización de las diferentes fases de la práctica.	<ul style="list-style-type: none"> * Observación directa. * Bocetos. * Ejercicios prácticos a partir del modelo. * Cuestionario sobre el modelo de referencia. * Pruebas de PVAU * Plataforma de Classroom.

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

PROFESOR: David Romero Moreno