

PROGRAMACIÓN

2023/2024



DEPARTAMENTO DE DIBUJO

PROGRAMACIÓN LOMLOE

1. CONTEXTUALIZACIÓN

- 1.1 CENTRO (Entorno Geopolítico y Social)
- 1.2 CARACTERÍSTICAS DEL GRUPO/PERFIL DEL ALUMNADO
- 1.3 DESCRIPCIÓN DEL DEPARTAMENTO DIDÁCTICO

2. NORMATIVA Y DEFINICIONES LOMLOE

- 2.1 DESARROLLO CURRICULAR EN LA ESO
- 2.2 DESARROLLO CURRICULAR EN BACHILLERATO
- 2.3 OBJETIVOS EN LA ESO
- 2.4 OBJETIVOS EN BACHILLERATO
- 2.5 COMPETENCIAS CLAVE EN LA ESO
- 2.6 COMPETENCIAS CLAVE EN BACHILLERATO

3. SECUNDARIA.

CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LAS MATERIAS DE LA ENSEÑANZA SECUNDARIA Y SU RELACIÓN CON EL PLAN DE CENTRO

3.1 ASIGNATURAS DE SECUNDARIA

(Competencias específicas, saberes básicos , criterios de evaluación y temporalización)

- 3.1.1 **EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL** (1º y 3º ESO)
- 3.1.2 **PROYECTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL** (2º ESO)
- 3.1.3 **EXPRESIÓN ARTÍSTICA** (4º ESO)

4. BACHILLERATO.

CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LAS MATERIAS DE EL BACHILLERATO Y SU RELACIÓN CON EL PLAN DE CENTRO

4.1 ASIGNATURAS DE BACHILLERATO

(Competencias específicas, saberes básicos , criterios de evaluación y temporalización)

- 4.1.1 **CULTURA AUDIOVISUAL** (1º BACHILLERATO Artes Escénicas)
- 4.1.2 **DIBUJO ARTÍSTICO**
 - DIBUJO ARTÍSTICO I** (1º BACHILLERATO Artes Plásticas)
 - DIBUJO ARTÍSTICO II** (2º BACHILLERATO Artes Plásticas)
- 4.1.3 **PROYECTOS ARTÍSTICOS** (1º BACHILLERATO Artes Plásticas)
- 4.1.4 **ESCENOGRAFÍA** (2º BACHILLERATO Artes Plásticas y Escénicas)
- 4.1.5 **DISEÑO** (2º BACHILLERATO Artes Plásticas)
- 4.1.6 **TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICAS** (2º BACHILLERATO Artes Plásticas)
- 4.1.7 **VOLUMEN** (1º BACHILLERATO Artes Plásticas)
- 4.1.8 **IMAGEN Y SONIDO** (2º BACHILLERATO Artes Plásticas y Escénicas)

5. CRITERIOS PEDAGÓGICOS (METODOLOGÍA)

- 5.1 Metodología general (Proyecto educativo Plan de Centro).
- 5.2 Metodología específica del área

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

7. SELECCIÓN Y ORGANIZACIÓN DE RECURSOS Y MATERIALES

8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

- 6.1 MEDIDAS DE RESPUESTA PARA LA INCLUSIÓN DEL ALUMNADO

9. RECURSOS DIDÁCTICOS

- 10. PLAN DE LECTURA Y CAPACIDAD DE EXPRESIÓN EN PÚBLICO**
- 11. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**
- 12. SITUACIONES DE APRENDIZAJE**
 - 12.1 TEMPORALIZACIÓN
 - 12.2 PROYECTOS INTERDISCIPLINARES
(secuenciación de los saberes básicos en SS.AA)
- 13. EVALUACIÓN**
 - 13.1 PROCESO DE LA EVALUACIÓN (SECUENCIACIÓN DEL PROCEDIMIENTO)
 - 13.2 SESIONES DE EVALUACIÓN.
 - 13.3 PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN
 - 13.4 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.
 - 13.5 INFORMES DE EVALUACIÓN
 - 13.6 PERFIL COMPETENCIAL DE SALIDA (En el nivel que proceda)
- 14. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.**
- 15. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.**
- 16. ADENDA CON LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE**

1.- CONTEXTUALIZACIÓN

1.1 CENTRO (Entorno Geopolítico y Social)

El IES RAMÓN CARANDE, se encuentra integrado en el Polígono Sur, junto al parque Celestino Mutis, en convergencia con el barrio del Tiro de línea y La Oliva, en Sevilla Capital. El Polígono Sur está formado por seis barriadas (Paz y Amistad, La Oliva, Antonio Machado, Martínez Montañés, Las Letanías y Murillo) con una superficie total de 145 hectáreas, y como su propio nombre indica, está situado al sur de la ciudad de Sevilla, lindando con el parque del Guadaíra.

Se puede decir que El Polígono Sur, se encuentra encorsetado con respecto a la ciudad, por un lado por la vía del tren Sevilla-Cádiz; por otro lado por la carretera de Su Eminencia; y finalmente por las naves de Hytasa. La entrada más abierta del Polígono, es la situada junto al parque Celestino Mutis, frente a la barriada de Santa Genoveva y Tiro de Línea. Esta situación ha hecho que los vecinos y vecinas se sientan aislados del resto de la ciudad. La población total del es de 32.480 habitantes (año 2003) según el Boletín Demográfico de la Ciudad de Sevilla, si bien otros estudios la sitúan actualmente en torno a 40.000 personas. La amplia diversidad de procedencias, orígenes, culturas o formación-ocupación de las familias que fueron llegando al Polígono Sur desde los años 60, son la fuente del enorme potencial humano y riqueza de la actual población del barrio. Esta diversidad también es el embrión del movimiento vecinal del Polígono Sur, así como de la riqueza artística y actitud solidaria de los vecinos y vecinas de esta parte de la ciudad de Sevilla.

Por Acuerdo de 30 de diciembre de 2011, del Consejo de Gobierno, se aprueba el Plan Educativo de Zona para el Polígono Sur de Sevilla. Según se deja expuesto en la introducción del acuerdo referido, El Plan Integral (aprobado por Por Acuerdo del Consejo de Gobierno de 20 de diciembre de 2005) dedica una atención preferente a la intervención socioeducativa, promoviendo una actuación global por parte de todas las Administraciones implicadas que permita superar las fuertes desventajas ante el acceso a la educación que sufre una parte considerable del alumnado del barrio, como consecuencia de las graves desigualdades sociales que padecen muchos de los habitantes del Polígono Sur. Es por ello que con la aprobación del Plan Educativos de Zona, se pretende dar un nuevo impulso a las líneas de trabajo ya iniciadas en relación con los aspectos educativos del Plan Integral, ajustándose al marco normativo establecido por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, y por la Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía

1.2 CARACTERÍSTICAS DEL GRUPO/PERFIL DEL ALUMNADO

El proyecto parte por intentar conseguir alcanzar una serie de objetivos que tienen su principal atención en diferentes ámbitos entre los que se destacan los siguientes centros de interés como los que más preocupan o influyen en los procesos educativos para lograr una verdadera compensación de las desigualdades:

1. Fracaso escolar y procesos de enseñanza- aprendizaje.
2. Absentismo.
3. Entorno y Familia.
4. Convivencia y Participación

El Centro cuenta aproximadamente con 605 alumnos. El alumnado que recibimos en nuestro Centro para cursar ESO y Bachillerato proceden, prioritariamente de los CEIP adscritos: "Canela" y "Zurbarán", ambos de la zona, así como todos los demás centros integrados en el Plan Educativo de Zona para el Polígono Sur; a saber: Andalucía, Manuel Altolaguirre, Paz y Amistad, Nuestra Señora de la Paz, Fray Bartolomé de las Casas y Giménez Fernández. Las características del alumnado que son susceptibles de integrarse en las Etapas de E.S.O. en nuestro centro, quedan definidas en la misma justificación del Plan Educativo de zona. En él se afirma como en el Plan Integral aprobado por el Consejo Gobierno de la Junta de Andalucía el 20 de diciembre de 2005, se exponía que el absentismo y el fracaso escolar son un hecho generalizado en el Polígono Sur, con todo lo que ello supone en la espiral de la exclusión de los menores y sus familias

1.2.2 ENSEÑANZAS QUE SE IMPARTEN.

- > ESO
- > C.F.G.B: "Agrojardinería y Composiciones florales"
- > Bachillerato, con las modalidades de Humanidades y Ciencias Sociales, Ciencias y Tecnología, Artes Plásticas y Artes Música y Danza.
- > Programa Acredita
- > Ciclo de Grado Superior de Formación Profesional: "Enseñanzas y Animación Sociodeportiva"

Dentro de la Enseñanza Secundaria Obligatoria contamos con los siguientes programas:

- PMAR
- Programa de diversificación Curricular
- Programa de Apoyo al alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo
- Plan de compensatoria

1.3.- REPARTO DE ASIGNATURAS Y GRUPOS DE LOS PROFESORES MIEMBROS DEL DEPARTAMENTO de DIBUJO.

*Artículo 92. Departamentos de coordinación didáctica del Decreto 327/2010 de 13 de Julio

NIVELES: Primero, segundo, Tercero y cuarto de la E.S.O.
Primero y segundo de Bachillerato de Artes Plásticas
Primero y segundo de Bachillerato de Artes Escénicas.

PROFESORES

Rosa María de trías Vargas (16 horas)

Cargo: Jefa de Departamento de Dibujo.

Cursos:

1º de Bachillerato de Artes escénicas

* Cultura Audiovisual.....8 h

2º de Bachillerato de Artes Plásticas

* Diseño.....4 h

2º de Bachillerato de Artes Escénicas y Artes Plásticas.....2 h

Jefatura de Departamento.....2 h

David Romero Moreno (18 horas)

Cargo: Tutoría de 1º bach Artes Plásticas

Cursos:

Primero de Bachillerato de Artes Plásticas

* Volumen.....4h.

Primero de Bachillerato de Artes Plásticas

* Proyectos Artísticos.....4h.

Segundo de Bachillerato de Artes Plásticas

* Técnicas Grafico Plásticas.....4h

Segundo de Bachillerato de Artes Escénicas y Plásticas

*Imagen y Sonido.....2h

Segundo de Bachillerato de Artes Plásticas

* Dibujo Artístico.....4h

Tutoría de 1º Bachillerato de Artes Plásticas.....2h

Rosa Solís Iglesias (18 horas)

Cargo: Tutoría de 3º ESO B

Cursos:

Primero de la ESO A, B y C

EPVA.....3h

Segundo de la ESO A B y C

PEPA.....2h

Tercero de la ESO A y B

EPVA.....4h

Cuarto de la ESO A y B

Expresión Artística.....3h

Tercero de la ESO

ATEDU.....1h

Primero de Bachillerato de Artes Plásticas

*Dibujo Artístico.....4h

Tutoría de Tercero ESO B.....2h

2. NORMATIVA Y DEFINICIONES LOMLOE

DESARROLLO CURRICULAR

2.1 DESARROLLO CURRICULAR EN LA ESO.

Los siguientes Fundamentos jurídicos y normativos, son la base legislativa y reglamentaria, en la que se apoya el desarrollo curricular de la Educación Secundaria Obligatoria:

• **La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación**

- **La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre**, para la mejora de la calidad educativa³
- **Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre**, por la que se modifica la ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo de educación.
- **Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre**, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato⁴
- **Real decreto 217/2022, de 29 de marzo**, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de le E.S.O.
- **Decreto 111/2016, de 14 de junio**, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria en Andalucía, en conjunción con **el Decreto 182/2020, de 10 de noviembre**, por el que se modifica determinados aspectos de la ordenación curricular de la Enseñanza Secundaria desarrollada en el Decreto 111/2016.
- **Orden de 15 de enero de 2021**, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

2.2 DESARROLLO CURRICULAR EN EL BACHILLERATO

- **Orden de 15 de enero de 2021**, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.
- **Instrucción Conjunta 1/2022, de 23 de junio**, de la dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa y de la dirección General de Formación Profesional, por la que se establecen aspectos de Organización y funcionamiento para los centros que impartan Educación Secundaria Obligatoria para el curso 2022/2023.

OBJETIVOS

2.3 OBJETIVOS DE LA ESO

En esta etapa se prestará una atención especial a la adquisición y el desarrollo de las competencias establecidas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica en el que se fijan las **competencias clave** que el alumnado debe haber adquirido y desarrollado al finalizar la enseñanza básica.

El Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria, establece que la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.

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

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

2.4 OBJETIVOS DEL BACHILLERATO

El [Real Decreto 243/2022, de 5 de abril](#), por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato, establece que esta etapa educativa debe contribuir a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan:

- Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que le permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia, e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.
- Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma.
- Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

- Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.
- Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.
- Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

COMPETENCIAS CLAVE

2.5 COMPETENCIAS CLAVE DE LA ESO

A efectos de este real decreto, El [Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo](#), las competencias clave para la ESO son las siguientes:

- 4.1.1 **Competencia en comunicación lingüística.**
- 4.1.2 **Competencia plurilingüe.**
- 4.1.3 **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.**
- 4.1.4 **Competencia digital.**
- 4.1.5 **Competencia personal, social y de aprender a aprender.**
- 4.1.6 **Competencia ciudadana.**
- 4.1.7 **Competencia emprendedora.**
- 4.1.8 **Competencia en conciencia y expresión culturales.**

4.1.1. Competencia en comunicación lingüística (CCL)

La competencia en comunicación lingüística supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa.

La competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la escritura o la signación para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

Descriptorios operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CCL1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.	CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CCL2. Comprende, interpreta y valora textos orales, escritos, signados o multimodales sencillos de los ámbitos personal, social y educativo, con acompañamiento puntual, para participar activamente en contextos cotidianos y para construir conocimiento.	CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.
CCL3. Localiza, selecciona y contrasta, con el debido acompañamiento, información sencilla procedente de dos o más fuentes, evaluando su fiabilidad y utilidad en función de los objetivos de lectura, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.	CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.
CCL4. Lee obras diversas adecuadas a su progreso madurativo, seleccionando aquellas que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; reconoce el patrimonio literario como fuente de disfrute y aprendizaje individual y colectivo; y moviliza su experiencia personal y lectora para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria a partir de modelos sencillos.	CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.
CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, detectando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.	CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

4.1.2 Competencia plurilingüe (CP)

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

Descriptores operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CP1. Usa, al menos, una lengua, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a necesidades comunicativas sencillas y predecibles, de manera adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a situaciones y contextos cotidianos de los ámbitos personal, social y educativo.	CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.
CP2. A partir de sus experiencias, reconoce la diversidad de perfiles lingüísticos y experimenta estrategias que, de manera guiada, le permiten realizar transferencias sencillas entre distintas lenguas para comunicarse en contextos cotidianos y ampliar su repertorio lingüístico individual.	CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.
CP3. Conoce y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en su entorno, reconociendo y comprendiendo su valor como factor de diálogo, para mejorar la convivencia.	CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.

4.1.3 Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)

La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM por sus siglas en inglés) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible.

La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos.

La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social.

La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

Descriptores operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
STEM1. Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.	STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.
STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.	STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.
STEM3. Realiza, de forma guiada, proyectos, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos, adaptándose ante la incertidumbre, para generar en equipo un producto creativo con un objetivo concreto, procurando la participación de todo el grupo y resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir.	STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.
STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de algunos métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y veraz, utilizando la terminología científica apropiada, en diferentes formatos (dibujos, diagramas, gráficos, símbolos...) y aprovechando de forma crítica, ética y responsable la cultura digital para compartir y construir nuevos conocimientos.	STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.
STEM5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad y practicando el consumo responsable.	STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.

4.1.4. Competencia digital (CD)

La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.

Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

Descriptorios operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.	CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.
CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.	CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.
CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.	CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
CD4. Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.	CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
CD5. Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.	CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

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

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

Descriptorios operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.	CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias.	CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.
CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.	CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.
CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.	CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.
CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.	CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

4.1.6. Competencia ciudadana (CC)

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

Descriptorios operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CC1. Entiende los procesos históricos y sociales más relevantes relativos a su propia identidad y cultura, reflexiona sobre las normas de convivencia, y las aplica de manera constructiva, dialogante e inclusiva en cualquier contexto.	CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.
CC2. Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, el valor de la diversidad, y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.	CC2. Analiza y asume fundamentalmente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.
CC3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación o violencia.	CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.
CC4. Comprende las relaciones sistémicas entre las acciones humanas y el entorno, y se inicia en la adopción de estilos de vida sostenibles, para contribuir a la conservación de la biodiversidad desde una perspectiva tanto local como global.	CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecodependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

4.1.7 Competencia emprendedora (CE)

La competencia emprendedora implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas. Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.

Descriptorios operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CE1. Reconoce necesidades y retos que afrontar y elabora ideas originales, utilizando destrezas creativas y tomando conciencia de las consecuencias y efectos que las ideas pudieran generar en el entorno, para proponer soluciones valiosas que respondan a las necesidades detectadas.	CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.
CE2. Identifica fortalezas y debilidades propias utilizando estrategias de autoconocimiento y se inicia en el conocimiento de elementos económicos y financieros básicos, aplicándolos a situaciones y problemas de la vida cotidiana, para detectar aquellos recursos que puedan llevar las ideas originales y valiosas a la acción.	CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.
CE3. Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.	CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

4.1.8. Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

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

Descriptorios operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CCEC1. Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas.	CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.
CCEC2. Reconoce y se interesa por las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, identificando los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.	CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.
CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa y con una actitud abierta e inclusiva, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades	CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
afectivas.	
CCEC4. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.	CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

2.6 COMPETENCIAS CLAVE DEL BACHILLERATO

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

4.2.1 – **Competencia en comunicación lingüística.**

4.2.2 – **Competencia plurilingüe.**

4.2.3 – **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.**

4.2.4 – **Competencia digital.**

4.2.5 – **Competencia personal, social y de aprender a aprender.**

4.2.6 – **Competencia ciudadana.**

4.2.7 – **Competencia emprendedora.**

4.2.8 – **Competencia en conciencia y expresión culturales.**

***Con carácter general, debe entenderse que la consecución de las competencias y objetivos del Bachillerato está vinculada a la adquisición y desarrollo de dichas competencias clave**

4.2.1 – **Competencia en comunicación lingüística.(CCL)**

Supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...	Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.	CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.
CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica	CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...	Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.	textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.
CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.	CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera clara y rigurosa adoptando un punto de vista creativo y crítico a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.
CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.	CCL4. Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto sociohistórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar progresivamente un mapa cultural.
CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.	CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando y rechazando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

4.2.2 Competencia plurilingüe (CP)

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

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...	Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.	CP1. Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.
CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.	CP2. A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de comunicarse de manera eficaz.
CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.	CP3. Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.

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

La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM por sus siglas en inglés) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible.

La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos.

La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social.

La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...	Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.	STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.
STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.	STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.
STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.	STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.
STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.	STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.
STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.	STEM5. Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable, aplicando principios de ética y seguridad para crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global.

4.2.4 Competencia digital (CD)

La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.

Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...	Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.	CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.
CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.	CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.
CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.	CD3. Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.	CD4. Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.	CD5. Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

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

La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz

de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...	Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.	CPSAA1.1 Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje. CPSAA1.2 Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.
CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.	CPSAA2. Adopta de forma autónoma un estilo de vida sostenible y atiende al bienestar físico y mental propio y de los demás, buscando y ofreciendo apoyo en la sociedad para construir un mundo más saludable.
CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.	CPSAA3.1 Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia. CPSAA3.2 Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.
CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.	CPSAA4. Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.
CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.	CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.

4.2.6 Competencia ciudadana (CC)

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

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...	Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.	CC1. Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.
CC2. Analiza y asume fundamentalmente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución Española y los derechos humanos y de la	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

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...	Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.	Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.
CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.	CC3. Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.
CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecodependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.	CC4. Analiza las relaciones de interdependencia y ecodependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético y ecosocialmente responsable con actividades y hábitos que conduzcan al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la lucha contra el cambio climático.

4.2.7. Competencia emprendedora (CE)

La competencia emprendedora implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas. Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...	Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.	CE1. Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora.
CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.	CE2. Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos y los transfiere a contextos locales y globales, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.
CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y	CE3. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...	Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.	y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.

4.2.8. Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

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

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...	Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.	CCEC1. Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.
CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.	CCEC2. Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan.
CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.	CCEC3.1 Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística. CCEC3.2 Descubre la autoexpresión, a través de la interacción corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.
CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.	CCEC4.1 Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición. CCEC4.2 Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.

3. SECUNDARIA.

(Anexos II, III, IV o V de la Orden de 30 de Mayo de LA ESO)

CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LAS MATERIAS DE LA ENSEÑANZA SECUNDARIA Y SU RELACIÓN CON EL PLAN DE CENTRO

Conforme a lo dispuesto en el *artículo 7 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo*, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y alumnas las capacidades que les permitan:

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

Secundaria obligatoria en Andalucía contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan:

- Conocer y apreciar las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.
- Conocer y apreciar los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como su medio físico y natural y otros hechos diferenciadores de nuestra comunidad, para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.

En concordancia con estos objetivos, desde el proyecto de dirección se pretende fomentar:

- > La visión interdisciplinar del conocimiento.
- > La aplicación de lo aprendido a las situaciones de la vida cotidiana, favoreciendo las actividades que capaciten para el conocimiento y análisis del medio que nos circunda.
- > La consideración del mundo cercano como un instrumento para relacionar la experiencia del alumnado con los aprendizajes escolares.
- > El aprovechamiento de las diversas fuentes de información, cultura, ocio y estudio presentes en la sociedad.
- > La toma de conciencia sobre temas y problemas que afectan a todas las personas en un mundo globalizado: la salud, la pobreza en el mundo, el agotamiento de los recursos naturales, la contaminación, la violencia, el racismo, la inmigración, la desigualdad entre personas y entre pueblos.
- > El análisis de las formas de exclusión social que dificultan la igualdad de los seres humanos y, de forma especial, la desigualdad de las mujeres.
- > La valoración de las contribuciones más importantes para el progreso humano en los campos de la salud, el bienestar, las comunicaciones, las formas de gobierno y la difusión del conocimiento.
- > La planificación de la propuesta educativa del alumnado en función de sus capacidades, motivaciones e intereses y la elaboración de recursos para la atención diversa.
- > La asignación de tutores de grupo siguiendo criterios de idoneidad para minimizar la conflictividad en las aulas.
- > Revisar medidas organizativas de atención a la diversidad (los agrupamientos flexibles, desdoble de instrumentales, ...)

3.1 ASIGNATURAS DE SECUNDARIA ADSCRITAS AL DEPARTAMENTO DE DIBUJO

3.1.1 EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

curso 1º y 3º de Educación Plástica , Visual y Audiovisual

Las artes plásticas, visuales y audiovisuales se dirigen hacia la adquisición de un pensamiento que se concreta en formas, actos y producciones artísticas y que posee la capacidad de generar propuestas originales respondiendo a las necesidades del individuo. Suponen, además, la posibilidad de actuar sobre la realidad creando respuestas que prolonguen y amplíen la capacidad expresiva del ser humano.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual integra todas las dimensiones de la imagen: plástica, fotográfica, cinematográfica y mediática; así como su forma, que varía según los materiales, herramientas y formatos utilizados. La imagen, que puede ser bidimensional o tridimensional, figurativa o abstracta, fija o en movimiento, concreta o virtual, duradera o efímera, se muestra a partir de las diferentes técnicas que han ido ampliando los registros de la creación. La llegada de los medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina, diversificando las imágenes y democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, pero también ha aumentado las posibilidades de su manipulación. Por este motivo, resulta indispensable que el alumnado adquiera los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para analizar las imágenes críticamente, teniendo en cuenta los medios de producción y el tratamiento que se hace de ellas.

La materia da continuidad a los aprendizajes del área de Educación Artística de la etapa anterior y profundiza en ellos, contribuyendo a que el alumnado siga desarrollando el aprecio y la valoración crítica de las distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, así como la comprensión de sus lenguajes, a través de su puesta en práctica en la realización de diversas clases de producciones. Esta alfabetización visual permite una adecuada decodificación de las imágenes y el desarrollo de un juicio crítico sobre las mismas. Además, dado que la expresión personal se nutre de las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favorece la educación en el respeto y la puesta en valor del patrimonio cultural y artístico.

La materia está diseñada a partir de ocho competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la

creatividad. El orden en que aparecen las competencias específicas no es vinculante, por lo que pueden trabajarse simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado. De hecho, el enfoque eminentemente práctico de la materia conlleva que el alumnado se inicie en la producción artística sin necesidad de dominar las técnicas ni los recursos, y que vaya adquiriendo estos conocimientos en función de las necesidades derivadas de su propia producción.

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

Los saberes básicos de la materia se articulan en cuatro bloques. El primero lleva por título «Patrimonio artístico y cultural» e incluye saberes relativos a los géneros artísticos y a las manifestaciones culturales más destacadas. El segundo, denominado «Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica», engloba aquellos elementos, principios y conceptos que se ponen en práctica en las distintas manifestaciones artísticas y culturales como forma de expresión. El tercer bloque, «Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos», comprende tanto las técnicas y procedimientos gráfico-plásticos como las distintas operaciones plásticas y los factores y etapas del proceso creativo. Por último, el bloque «Imagen y comunicación visual y audiovisual» incorpora los saberes relacionados con los lenguajes, las finalidades, los contextos, las funciones y los formatos de la comunicación visual y audiovisual.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual requiere situaciones de aprendizaje que supongan una acción continua combinada con reflexión, así como una actitud abierta y colaborativa, con la intención de que el alumnado desarrolle una cultura y una práctica artística personales y sostenibles. Estas situaciones, que ponen en juego las diferentes competencias de la materia, deben estar vinculadas a contextos cercanos al alumnado, que favorezcan el aprendizaje significativo, que despierten su curiosidad e interés por el arte y sus manifestaciones, y que permitan desarrollar su identidad personal y su autoestima. El diseño de las situaciones de aprendizaje debe buscar el desarrollo del pensamiento divergente, apoyándose en la diversidad de las manifestaciones culturales y artísticas. Los aportes teóricos y los conocimientos culturales han de ser introducidos por el profesorado en relación con las preguntas que plantea cada situación, permitiendo así que el alumnado adquiera métodos y puntos de referencia en el espacio y el tiempo para captar y explicitar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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

La expresión artística en cualquiera de sus formas es un elemento clave para entender las diferentes culturas a lo largo de la historia. A través de las diferentes artes, el ser humano se define a sí mismo, aportando sus valores y convicciones, pero también a la sociedad en la que está inmerso, bien sea por asimilación, bien sea por rechazo, con todos los matices entre estas dos posiciones. Una mirada sobre el arte que desvele la multiplicidad de puntos de vista y la variación de los mismos a lo largo de la historia ayuda al alumnado en la adquisición de un sentir respetuoso hacia las demás personas.

En este sentido, resulta fundamental la contextualización de toda producción artística, para poder valorarla adecuadamente, así como para tomar perspectiva sobre la evolución de la historia del arte y la cultura, y, con ella, de las sociedades que dan lugar a dichas producciones. Abordando estos aspectos por medio de producciones orales, escritas y multimodales, el alumnado puede entender también la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio artístico común, comenzando por el que le es más cercano, hasta alcanzar finalmente el del conjunto de la humanidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: **CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.**

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

La realización de obras propias contribuye al desarrollo de la creatividad y la imaginación del alumnado, así como a la construcción de un discurso crítico elaborado y fundamentado sobre sus obras y sobre las obras de otras personas. A partir de la comprensión activa de las dificultades inherentes a todo proceso de creación en sus diferentes fases, con

la asimilación de la compleja vinculación entre lo ideado y lo finalmente conseguido, el alumnado puede superar distintos prejuicios, especialmente comunes en lo relativo a la percepción de las producciones artísticas y culturales.

Al mismo tiempo, el intercambio razonado de experiencias creativas entre iguales, así como la puesta en contexto de estas con otras manifestaciones artísticas y culturales, debe servir para que el alumnado valore las experiencias compartidas, amplíe sus horizontes y establezca un juicio crítico –y autocrítico–, informado y respetuoso con las creaciones de otras personas y con las manifestaciones de otras culturas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: **CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.**

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

Las producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneas han aumentado las posibilidades en cuanto a soportes y formatos. Solo en el terreno audiovisual se encuentran, entre otros, series, películas, anuncios publicitarios, videoclips, formatos televisivos o formatos novedosos asociados a las redes sociales. Apreciar estas producciones en toda su variedad y complejidad supone un enriquecimiento para el alumnado, dado que, además de ayudar a interiorizar el placer inherente a la observación de la obra de arte visual y del discurso audiovisual, de ellas emana la construcción de una parte de la identidad de todo ser humano, lo que resulta fundamental en la elaboración de un imaginario rico y en la cimentación de una mirada empática y despojada de prejuicios.

El análisis de las distintas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales debe estar orientado hacia el enriquecimiento de la cultura artística individual y del imaginario propio. Además de las propuestas contemporáneas, se deben incluir en este análisis las manifestaciones de épocas anteriores, para que el alumnado comprenda que han construido el camino para llegar hasta donde nos encontramos hoy. Entre estos ejemplos se debe incorporar la perspectiva de género, con énfasis en el estudio de producciones artísticas ejecutadas por mujeres, así como de su representación en el arte. Finalmente, el acercamiento a diferentes manifestaciones construirá una mirada respetuosa hacia la creación artística en general y sus manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales en particular.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: **CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.**

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

En la creación de producciones artísticas, las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente ilimitados; desde el trabajo con la arcilla hasta el videomapping, el arco expresivo es inabarcable, y los resultados son tan diversos como la propia creatividad del ser humano. Es importante que el alumnado comprenda esta multiplicidad como un valor generador de riqueza a todos los niveles, por lo que debe entender su naturaleza diversa desde el acercamiento tanto a sus modos de producción y de diseño en el proceso de creación, como a los de recepción. De esta manera, puede incorporar este conocimiento en la elaboración de producciones propias.

En este sentido, resulta fundamental que el alumnado aprenda a identificar y diferenciar los medios de producción y diseño de imágenes y productos culturales y artísticos, así como los distintos resultados que proporcionan, y que tome conciencia de la existencia de diversas herramientas para su manipulación, edición y postproducción. De este modo, puede identificar la intención con la que fueron creados, proceso necesario para analizar correctamente la recepción de los productos artísticos y culturales, ubicándolos en su contexto cultural y determinando sus coordenadas básicas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: **CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.**

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

Llevar a cabo una producción artística es el resultado de un proceso complejo que implica, además de la capacidad de introspección y de proyección de los propios pensamientos, sentimientos y emociones, el conocimiento de los

materiales, las herramientas, las técnicas y los recursos creativos del medio de expresión escogido, así como sus posibilidades de aplicación.

Para que el alumnado consiga expresarse de manera autónoma y singular, aportando una visión personal e imaginativa del mundo a través de una producción artística propia, debe experimentar con los diferentes resultados obtenidos y los efectos producidos. De este modo, además, se potencia una visión crítica e informada tanto sobre el propio trabajo como sobre el ajeno, y se aumentan las posibilidades de comunicación con el entorno. Asimismo, un manejo correcto de las diferentes herramientas y técnicas de expresión, que debe partir de una intencionalidad previa a la realización de la producción, ayuda en el desarrollo de la autorreflexión y la autoconfianza, aspectos muy importantes en una competencia que parte de una producción inicial, por tanto, intuitiva y que prioriza la expresividad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: **CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.**

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

Para el desarrollo de la identidad personal del alumnado, es indispensable el conocimiento del contexto artístico y cultural de la sociedad en la que experimenta sus vivencias. El conocimiento crítico de distintos referentes artísticos y culturales modela su identidad, ayudándolo a insertarse en la sociedad de su tiempo y a comprenderla mejor.

A partir del análisis contextualizado de las referencias más cercanas a su experiencia, el alumnado es capaz de identificar sus singularidades y puede hacer uso de esos referentes en sus procesos creativos, enriqueciendo así sus creaciones. El conocimiento de dichas referencias contribuye, en fin, al desarrollo de la propia identidad personal, cultural y social, aumentando la autoestima, el autoconocimiento y el respeto de las otras identidades.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: **CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.**

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

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de lenguajes artísticos, desde los más tradicionales, como la pintura, hasta los más recientes, como el audiovisual, la instalación o la performance. El alumnado debe ser capaz de identificarlos, así como de clasificarlos y establecer las técnicas con las que se producen. Para ello, también es importante que experimente con los diferentes medios, tecnologías e instrumentos de creación, haciendo especial hincapié en los digitales, definatorios de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial. El alumnado debe aprender a hacer un uso informado de los mismos, sentando las bases para que más adelante pueda profundizar en sus potencialidades expresivas, poniendo en juego un conocimiento más profundo de técnicas y recursos que debe adquirir progresivamente.

El alumnado debe aplicar este conocimiento de las tecnologías contemporáneas y los diferentes lenguajes artísticos en la elaboración de un proyecto artístico que integre varios de ellos, buscando un resultado que sea fruto de una expresión actual y contemporánea.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: **CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.**

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

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos, y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de una obra han de ser tenidas en cuenta desde su misma génesis. Además, es importante que identifique y valore las oportunidades que le puede proporcionar su trabajo según el tipo de público al que se dirija, lo que se apreciará a partir de la puesta en común del mismo.

Se pretende que el alumnado genere producciones y manifestaciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, siguiendo las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus

intenciones previas y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: **CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1.

1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.

1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.

Competencia específica 2.

2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.

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

Competencia específica 3.

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

3.2 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.

Competencia específica 4.

4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.

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

Competencia específica 5.

5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.

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

Competencia específica 6.

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

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

Competencia específica 7.

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

Competencia específica 8.

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

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

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

SABERES BÁSICOS DE 1º CURSO

A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía

EPV.1.A.1. Los géneros artísticos a lo largo de la Historia del Arte.

EPV.1.A.2. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. El patrimonio arquitectónico.

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

EPV.1.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación.

EPV.1.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.

EPV.1.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Mezcla aditiva y sustractiva. Colores complementarios. Utilización expresiva del color.

EPV.1.B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

EPV.1.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

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

EPV.1.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.

EPV.1.C.2. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

EPV.1.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. Significación de las imágenes: significante-significado, símbolos e iconos.

EPV.1.D.2. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.

E. Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura.

EPV.1.E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.

EPV.1.E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. Ángulos: clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales. Lugares geométricos: definición y trazados. Mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos. Resolución de trazados con rectas y curvas. Los triángulos: clasificación y trazados. El baricentro, el incentro o el circuncentro. Los cuadriláteros: clasificación y trazados. Los

polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado radio. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales. Diseño aplicando giros y simetrías de módulos.

EPVA PRIMER CURSO		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos
<p>1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio andaluz. CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.</p>	<p>1.1. Se introduce en el reconocimiento de los factores históricos y sociales que rodean a diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, describiendo de manera simple, de forma oral, escrita o visual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, incorporando además la perspectiva de género.</p>	<p>EPV.1.A.1. EPV.1.A.2.</p>
	<p>1.2. Muestra interés por la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico, a través de iniciarse en el conocimiento y el análisis guiado de obras de arte comenzando por el que le es más cercano, utilizándolo en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural</p>	<p>EPV.1.A.2.</p>
	<p>1.3. Se inicia en el análisis de la importancia de las formas geométricas básicas de su entorno, identificando los elementos plásticos del lenguaje visual en el arte y en el entorno, tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano.</p>	<p>EPV.1.A.1. EPV.1.A.2.</p>
<p>2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico dentro y fuera de Andalucía, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos. CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.</p>	<p>2.1. Conoce y emplea el proceso creativo desde la intención hasta la realización, comprendiendo las dificultades del mismo mediante el intercambio de experiencias y el diálogo, detectando prejuicios hacia otras expresiones culturales y reflexionando sobre la discriminación y rechazo que estos provocan.</p>	<p>EPV.1.C.2.</p>
	<p>2.2. Se inicia en el análisis, de forma guiada, de diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, respetando las creaciones, vengan estas de donde vengan, comenzando a establecer un juicio basado en el conocimiento</p>	<p>EPV.1.B.1. EPV.1.B.2. EPV.1.B.3. EPV.1.B.4. EPV.1.B.5.</p>
	<p>2.3. Analiza, valora y realiza composiciones inspiradas en la naturaleza introduciendo aspectos básicos compositivos y experimentando al menos con dos técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales.</p>	<p>EPV.1.B.1. EPV.1.B.5. EPV.1.C.1.</p>
<p>3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario. CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.</p>	<p>3.1. Iniciar un acercamiento a la observación y análisis de forma respetuosa en relación con las diversas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales como forma de configuración de la cultura artística personal.</p>	<p>EPV.1.D.1.</p>
	<p>3.2. Empezar a concebir el campo de las artes plásticas, visuales y audiovisuales como un elemento cultural indispensable en la sociedad contemporánea mediante el conocimiento de las obras pasadas y también contemporáneas.</p>	<p>EPV.1.A.1. EPV.1.A.2. EPV.1.D.1</p>
	<p>3.3. Se inicia en la identificación de la importancia de la presentación de las creaciones</p>	<p>EPV.1.B.3. EPV.1.B.4.</p>

	propias a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.	
4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas. CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	4.1. Iniciar la exploración y el reconocimiento de las características propias de los diversos lenguajes y medios de expresión artística en relación con los contextos culturales, sociales y artísticos en los que han sido producidos como forma de investigación dentro del ámbito creativo.	EPV.1.C.1. EPV.1.C.2. EPV.1.D.1.
	4.2. Comenzar a aplicar en las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias las conclusiones extraídas mediante el reconocimiento y comprensión de las respuestas que otros creadores y creadoras han efectuado ante preguntas similares.	EPV.1.C.2. EPV.1.D.2.
5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza. CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.	5.1. Iniciar un acercamiento al proceso de comunicación que constituye la creación de obras plásticas, visuales y audiovisuales como medio de transmisión de ideas y pensamientos.	EPV.1.C.1 EPV.1.C.2
	5.2. Adquirir y desarrollar el imaginario propio a través de la implementación de un pensamiento creativo caracterizado por mensajes cuya canalización discurre a través de cauces plásticos, visuales y audiovisuales, favoreciendo el comienzo de la integración de conceptos como la racionalidad, la empatía o la sensibilidad.	EPV.1.B.5. EPV.1.C.1. EPV.1.C.2
	5.3. Empezar a descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.	EPV.1.C.1. EPV.1.C.2.
6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social. CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.	6.1. Comprender su pertenencia a un contexto cultural, en este caso el Andalúz, con el descubrimiento y análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones de artistas actuales, mostrando empatía y una actitud colaborativa, abierta y respetuosa.	EPV.1.A.1. EPV.1.A.2.
	6.2. Identificar la representación de las vivencias y la visión del mundo que habita el alumnado, como un medio válido para aumentar la autoestima y el conocimiento de sí mismo y de sus iguales, favoreciendo los procesos de relación interpersonales.	EPV.1.B.5. EPV.1.E.1. EPV.1.E.2.
	6.3. Entender la historia del arte y la cultura como un todo continuo e inseparable, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente.	EPV.1.A.2. 6
7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlas y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico. CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.	7.1. Analizar y comprender el proceso creativo de un proyecto artístico, así como diferenciar las distintas técnicas visuales o audiovisuales utilizadas para la generación de mensajes.	EPV.1.C.1. EPV.1.C.2.
	7.2. Iniciar la elaboración de producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.	EPV.1.C.2.

<p>8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p> <p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p>8.1. Identificar rasgos básicos de distintas manifestaciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo de forma individual o colectiva el significado y/o finalidad de las mismas.</p>	<p>EPV.1.B.1. EPV.1.D.1</p>
	<p>8.2. Reconocer la intención comunicativa de distintos proyectos plásticos desde las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual y comenzar con su aplicación dentro del desarrollo proyectual individual y colectivo.</p>	<p>EPV.1.B.1. EPV.1.B.2. EPV.1.B.3. EPV.1.B.4. EPV.1.B.5. EPV.1.D.1.</p>
	<p>8.3. Iniciar un proceso de análisis y reflexión a partir de los resultados obtenidos a través de la realización de los proyectos artísticos visuales o audiovisuales llevados a cabo, desarrollados de forma individual o colectiva, incidiendo en la búsqueda de soluciones a aquellos interrogantes surgidos durante la ejecución de los mismos.</p>	<p>EPV.1.B.1. EPV.1.B.2. EPV.1.D.1.</p>

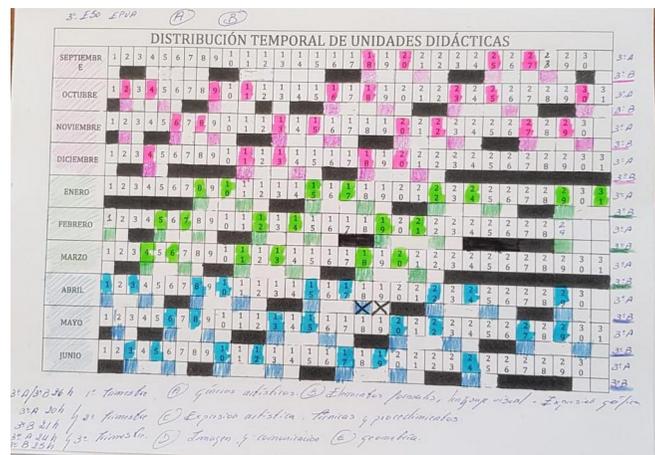
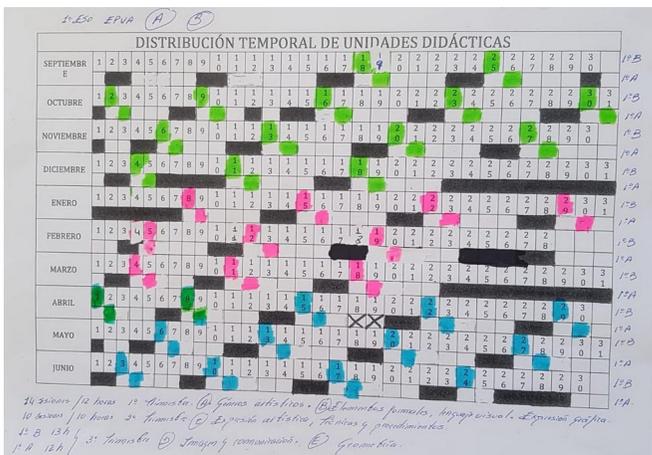
EPVA TERCER CURSO		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos
<p>1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio andaluz.</p> <p>CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.</p>	<p>1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.</p>	<p>EPV.3.A.1. EPV.3.A.2.</p>
	<p>1.2. Valorar la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	<p>EPV.3.A.2</p>
	<p>1.3. Analizar la importancia de las formas geométricas básicas identificando los elementos plásticos del Lenguaje Visual en el arte y en el entorno tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano.</p>	<p>EPV.3.E.1. EPV.3.E.2</p>
<p>2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico dentro y fuera de Andalucía, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</p> <p>CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.</p>	<p>2.1. Identificar y explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.</p>	<p>EPV.3.C.2.</p>
	<p>2.2. Analizar, con autonomía, diversas producciones artísticas, incluidas las propias, las de sus iguales y las del patrimonio cultural y artístico, valorando el patrimonio andaluz, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	<p>EPV.3.B.1. EPV.3.B.2. EPV.3.B.3. EPV.3.B.4. EPV.3.B.5.</p>
	<p>2.3. Realizar composiciones inspiradas en la naturaleza donde puedan aplicarse distintas situaciones compositivas, utilizando para ello las técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales necesarias</p>	<p>EPV.3.B.1. EPV.3.B.5. EPV.3.C.1.</p>

<p>3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</p> <p>CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.</p>	<p>3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.</p>	<p>EPV.3.D.1.</p>
	<p>3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.</p>	<p>EPV.3.A.2. EPV.3.D.1.</p>
	<p>3.3. Identificar la importancia de la presentación de las creaciones propias a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado</p>	<p>EPV.3.B.3. EPV.3.B.4. EPV.3.D.2.</p>
<p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</p> <p>CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>	<p>4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</p>	<p>EPV.3.C.1. EPV.3.C.2.</p>
	<p>4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.</p>	<p>EPV.3.C.2. EPV.3.D.2.</p>
<p>5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p> <p>CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.</p>	<p>5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.</p>	<p>EPV.3.C.1. EPV.3.C.2. EPV.3.D.2.</p>
	<p>5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>	<p>EPV.3.B.5. EPV.3.C.1. EPV.3.C.2. EPV.3.D.1.</p>
	<p>5.3. Descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.</p>	<p>EPV.3.C.1. EPV.3.C.2.</p>
<p>6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p> <p>CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>	<p>6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, de manera específica el Andalúz, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.</p>	<p>EPV.3.A.1. EPV.3.A.2.</p>
	<p>6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p>EPV.3.B.5. EPV.3.E.1. EPV.3.E.2. EPV.3.E.3. EPV.3.E.4</p>
	<p>6.3. Entender y concebir la historia del arte y la cultura, y también la propia producción artística, como un todo continuo e indelible, en el cual las obras del pasado son la base</p>	<p>EPV.3.A.1. EPV.3.A.2.</p>

	sobre la que se construyen las creaciones del presente.	
7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico. CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.	7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	EPV.3.C.2
	7.2. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, individuales o colectivas, a partir del análisis de las posibilidades expresivas y plásticas utilizadas por creadores dentro de este ámbito, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.	EPV.3.C.1. EPV.3.C.2. EPV.3.E.4.
8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal. CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.	8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	EPV.3.B.1. EPV.3.D.1.
	8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	EPV.3.B.1. EPV.3.B.2. EPV.3.B.3. EPV.3.B.4. EPV.3.B.5
	8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	EPV.3.B.1. EPV.3.B.2. EPV.3.D.1. EPV.3.D.2.

Unidad temporal de la Programación de Primero y Tercero de la ESO

Primer Trimestre, Segundo Trimestre, Tercer Trimestre



3.1.2 PROYECTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL

Curso Segundo de la ESO

Las artes plásticas tienen como objetivo común la adquisición y desarrollo de un pensamiento creativo que se concreta mediante acciones y producciones de carácter artístico. Este tipo de pensamiento posee la capacidad de generar respuestas a través de propuestas originales y personales que son las que vehiculan el pensamiento crítico y creativo con la finalidad de satisfacer las necesidades del individuo. El objetivo principal de la materia es facilitar al alumnado un encuentro con la expresión y la creación, con la finalidad de impulsar el atrevimiento de mirar, actuar y hacer de otra manera, estimulando una conducta creativa que parta de recursos propios y referentes culturales y artísticos, implicándolo emocionalmente en el arte. La materia da continuidad a los aprendizajes anteriores y profundiza en ellos, contribuyendo a que el alumnado siga desarrollando el aprecio y la valoración crítica por las distintas manifestaciones plásticas, así como por la comprensión de sus lenguajes, a través de su puesta en práctica en la realización de diversas clases de producciones. Además, dado que la expresión personal se nutre de las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favorece la educación en el respeto y la puesta en valor del patrimonio cultural y artístico de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

La materia Proyecto de Educación Plástica y Audiovisual se ordena en varios ejes fundamentales: conocimiento de las principales técnicas artísticas, desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento heterogéneo, de la experimentación y de la innovación. Los contenidos se estructuran en tres bloques. En el primero, "Técnicas gráfico-plásticas", se realizará una primera toma de contacto e iniciación en diferentes técnicas artísticas, para que, a posteriori, el alumnado pueda seleccionar aquellas que le resulten más interesantes o más útiles para sus propósitos expresivos: las técnicas más habituales en el dibujo, la ilustración y la pintura, tanto secas (carboncillo, lápiz de grafito, lápiz compuesto, lápices de colores, ceras, pastel, bolígrafos o rotuladores) como húmedas (tinta china, acuarela o gouache), técnicas alternativas y mixtas (collage, frottage, grattage, de calcomanía, objet trouvé, dripping, assemblage), técnicas básicas de estampación, técnicas de modelado y de volumen. En el segundo bloque, "Diseño y publicidad", se incidirá en el proceso de creación, en el diseño de proyectos, así como en el análisis crítico del lenguaje publicitario. El tercer bloque, "Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia", se afianzarán conocimientos impartidos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual relacionados con lenguaje narrativo y audiovisual. Al igual que en el primer bloque, se iniciará al alumnado en algunas de las técnicas básicas que se emplean en fotografía y vídeo en sus múltiples formatos, para después poder seleccionar las más adecuadas en la realización de producciones concretas, teniendo en cuenta el medio de difusión al que van destinadas.

Competencias específicas.

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

Con esta competencia se espera que el alumno desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico e informado de diferentes producciones que lo ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas. La contextualización de las producciones analizadas hará posible su adecuada valoración como productos de una época y un contexto social determinados. Además de acudir a los diferentes géneros y estilos que forman parte del canon occidental, conviene prestar atención a producciones de otras culturas y también a aquellas que conforman los imaginarios del alumnado. Esta comparación ha de contribuir al desarrollo de una actitud crítica y reflexiva sobre los diferentes referentes artísticos, y a enriquecer el repertorio visual al que los alumnos tienen acceso, desarrollando así su gusto por el arte y la percepción del mismo como fuente de disfrute y enriquecimiento personal. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: **CCL2, CCL3, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2.**

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

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo hasta las más actuales, como la amplísima paleta de recursos digitales. Explorar estas técnicas, tanto de forma libre como pautada, permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados con ellas, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos. Se deberá distinguir entre la elaboración de imágenes personales, con fines expresivos y emocionales propios, y la creación de producciones que tengan unos propósitos comunicativos

concretos e impliquen un mensaje y un público destinatario previamente definido. En ambos casos, se prestará especial atención al fomento de la creatividad y la espontaneidad en la exteriorización de las ideas, sentimientos y emociones, así como a la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas. La utilización creativa de las distintas técnicas gráfico-plásticas en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar las más adecuadas a cada necesidad o intención. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: **CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.**

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

El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por todo tipo de medios. La adquisición de esta competencia, a través de la exploración libre o pautada, conlleva conocer esos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir sus distintos fines, pues no es lo mismo un vídeo creado y difundido a través de las redes sociales que una noticia en un informativo televisivo, una pieza de videoarte o una película de autor de vocación minoritaria y exigente en su aspecto formal. Se deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concreto, y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas. La utilización creativa de los diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar los más adecuados a cada necesidad o intención. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: **CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.**

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

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. Debe entender que la elección del público al que se dirige ha de guiar todas las fases del proceso creativo desde su misma génesis. Asimismo, es importante hacer ver que la emoción forma parte ineludible de este proceso, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal. Se pretende que el alumnado genere producciones artísticas, rigiéndose por las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas, adaptando su trabajo a las características del público destinatario, y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Es importante que el alumnado comparta, de diversas formas y por distintos medios, las producciones que realice y que aproveche esta experiencia para identificar y valorar distintas oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: **CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.**

Saberes básicos.

A. Técnicas gráfico-plásticas.

PEPA.2.A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.

PEPA.2.A.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura. Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel. Fijadores. Técnicas húmedas: tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.

PEPA.2.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.

PEPA.2.A.4. Técnicas de estampación. Mononotipia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. El

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

PEPA.2.A.5. Pintura mural. Desde las pinturas rupestres a los murales de Diego Ribera.

PEPA.2.A.6. El Graffiti como elemento de expresión artística: Keith Haring, Jean Michel Basquiat y Banksy, entre otros.

PEPA.2.A.7. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

PEPA.2.A.8. Técnicas básicas de modelado de volúmenes. Generar un volumen por adición o sustracción de material. El molde y el vaciado. Modelado a mano. El torno.

PEPA.2.A.9. El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.

PEPA.2.A.10. Seguridad, toxicidad e impacto de los diferentes materiales artísticos en técnicas gráfico plásticas. Prevención y gestión responsable de los residuos.

B. Diseño y publicidad.

PEPA.2.B.1. El proceso de creación. Fases de realización y seguimiento. Identificación del objetivo. Selección y recopilación de información. Fuentes de información. Experimentación y aproximación mediante la elaboración de bocetos. Concreción del guion o proyecto. Presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).

PEPA.2.B.2. La forma bidimensional y tridimensional. Geometría aplicada al diseño.

PEPA.2.B.3. Aplicación de los sistemas de representación en el diseño (sistemas diédrico, axonométrico y cónico).

PEPA.2.B.4. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción: color y composición.

PEPA.2.B.5. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, moda, interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo.

PEPA.2.B.6. Publicidad. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Funciones y tipología de la publicidad. C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.

PEPA.2.C.1. Narrativa de la imagen fija. Encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada: el cómic y la fotonovela.

PEPA.2.C.2. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas).

PEPA.2.C.3. Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.

PEPA.2.C.4. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.

PEPA.2.C.5. La imagen secuenciada.

PEPA.2.C.6. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos en la fotografía. Prevención y gestión responsable de los residuos.

PEPA.2.C.7. Narrativa audiovisual. Fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el story-board. Técnicas básicas de animación: stop-motion.

PEPA.2.C.8. Recursos digitales para la realización de proyectos de vídeo-arte.

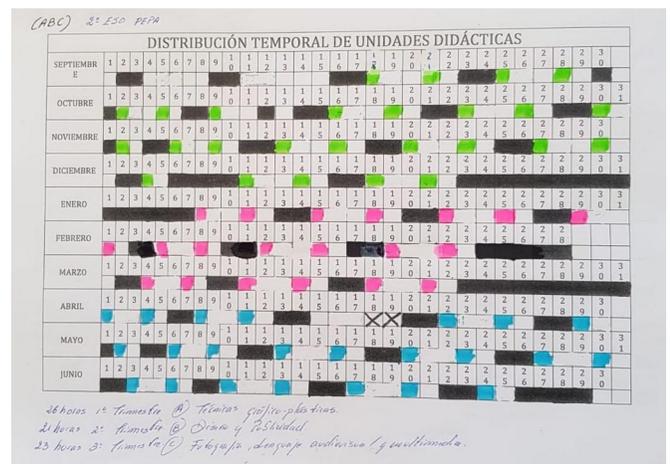
PROYECTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos
1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el	1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando	

<p>resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.</p> <p>CCL2, CCL3, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2.</p>	<p>el proceso de creación del resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.</p> <p>1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.</p>	
<p>2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.</p> <p>CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.</p>	<p>2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</p> <p>2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.</p>	
<p>3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.</p> <p>CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.</p>	<p>3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.</p> <p>3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados</p>	
<p>4. Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades que puedan derivarse de esta actividad.</p> <p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p>4.1. Crear un producto artístico, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.</p> <p>4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los procesos realizados y los logros alcanzados.</p> <p>4.3. Identificar oportunidades relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.</p>	<p>PEPA.2.B.1 PEPA.2.B.2 PEPA.2.B.3 PEPA.2.B.4 PEPA.2.C.8</p> <p>PEPA.2.B.1 PEPA.2.C.8.</p> <p>PEPA.2.A.9. PEPA.2.B.5. PEPA.2.B.6. PEPA.2.C.6.</p>

Unidad temporal de la Programación de Segundo de la ESO

Primer Trimestre, Segundo Trimestre, Tercer Trimestre



3.1.3 EXPRESIÓN ARTÍSTICA

Curso 4º de la ESO

La materia de Expresión Artística pone en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos, haciendo que todos ellos se combinen e interactúen dando lugar a un pensamiento de carácter unitario y creador. La materia favorece la experimentación con las principales técnicas artísticas y el desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento divergente y de la innovación. Asimismo, busca dotar al alumnado de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para comunicar a través de la expresión artística. Con este objetivo, la materia se plantea como un espacio desde el que estimular el deseo de expresar una visión personal del mundo a través de producciones artísticas propias y desde el que convertir el error o el fracaso en una oportunidad de aprendizaje. El análisis y la evaluación de los procesos de creación, de las experiencias vividas, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas. La materia está diseñada a partir de cuatro competencias específicas: la creación de producciones artísticas, la observación y valoración crítica de producciones artísticas y de la selección y el empleo tanto de técnicas gráficas como audiovisuales. El carácter eminentemente práctico de la materia determina la elección de sus saberes básicos. Estos se encuentran divididos en dos bloques: «Técnicas gráfico-plásticas», que recoge las diferentes técnicas artísticas que el alumnado ha de explorar, aprendiendo a seleccionar aquellas que resulten más adecuadas a sus propósitos expresivos; y «Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia», bloque que permite profundizar en los aprendizajes sobre lenguaje narrativo y audiovisual adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Como saberes transversales a todos los bloques se incluyen, entre otros, la prevención y gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a la educación ambiental del alumnado.

Dentro del proceso creador y expresivo, toda producción artística adquiere sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida con un público, de ahí la importancia de organizar actividades en las que el alumnado se convierta en espectador no solo de las producciones ajenas, sino también de las suyas propias. Para el desarrollo de esta materia, se propone explorar una amplia gama de experiencias de expresión artística, utilizando tanto materiales tradicionales como alternativos, así como medios y herramientas tecnológicos. Las situaciones propuestas deben ser estimulantes e inclusivas y tener en cuenta las áreas de interés del alumnado, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo. De esta manera, contribuirán a la adquisición de los conocimientos, las destrezas y las actitudes que fortalecen su autoestima y desarrollan su identidad y su conducta creativa.

Competencias específicas.

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

Con esta competencia se espera que el alumnado desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico e informado de diferentes producciones que lo ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas. Este análisis permitirá identificar y diferenciar los lenguajes y los medios de producción y manipulación, así como los distintos resultados que proporcionan, de manera que acierte a valorar los resultados obtenidos tanto desde sus aspectos puramente artesanales (cómo se hace) como desde los formales (cómo se utiliza el lenguaje). La contextualización de las producciones analizadas hará posible su adecuada valoración como productos de una época y un contexto social determinados, a la vez que permitirá la reflexión sobre su evolución y su relación con el presente. Por este motivo, además de acudir a los diferentes géneros y estilos que forman parte del canon occidental, conviene prestar atención a producciones de otras culturas y también a aquellas que conforman los imaginarios del alumnado, describiendo rasgos e intencionalidades comunes que ayuden a su mejor comprensión y valoración. Esta comparación ha de contribuir al desarrollo de una actitud crítica y reflexiva sobre los diferentes referentes artísticos, y a enriquecer el repertorio visual al que los alumnos y alumnas tienen acceso, desarrollando así su gusto por el arte y la percepción del mismo como fuente de disfrute y enriquecimiento personal. La estrategia comparativa puede ser igualmente de utilidad a la hora de mostrar la historia del arte y la cultura como un continuo en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente. Por su parte, el acceso a las fuentes permitirá poner en valor los trabajos de preparación de la obra e incluso los estudios de obras que no llegaron a realizarse, permitiendo así al alumnado superar la idea de fracaso o asimilar el mismo como un paso hacia el éxito futuro. Por último, la incorporación de la perspectiva de género en el análisis de estas

producciones propiciará que el alumnado entienda la imagen y el papel de la mujer en las obras estudiadas, favoreciendo un acercamiento que ayude a identificar los mitos, los estereotipos y los roles de género transmitidos a través del arte. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: **CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.**

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

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo hasta las más actuales, como la amplísima paleta de recursos digitales. Explorar estas técnicas, tanto de forma libre como pautada, permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados a ellas, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos. Se deberá distinguir entre la elaboración de imágenes personales, con fines expresivos y emocionales propios, y la creación de producciones que tengan unos propósitos comunicativos concretos e impliquen un mensaje y un público destinatario previamente definido. En ambos casos, se prestará especial atención al fomento de la creatividad y a la espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, así como a la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas. En el desarrollo de esta competencia, la utilización creativa de las distintas técnicas gráfico-plásticas en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar las más adecuadas a cada necesidad o intención. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: **CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.**

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

El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por todo tipo de medios. La adquisición de esta competencia, a través de la exploración libre o pautada, conlleva conocer esos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir sus distintos fines, pues no es lo mismo un vídeo creado y difundido a través de las redes sociales que una noticia en un informativo televisivo, una pieza de videoarte o una película de autor de vocación minoritaria y exigente en su aspecto formal. Como en el caso de las técnicas gráfico-plásticas, en el desarrollo de esta competencia se deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concreto; y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas. De igual modo, la utilización creativa de los diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar los más adecuados a cada necesidad o intención. En este sentido, se ha de hacer hincapié en las posibilidades creativas que ofrece el entorno digital, definitorio de nuestro presente. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: **CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.**

4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que la elección del público al que se dirige ha de guiar todas las fases del proceso creativo desde su misma génesis. Asimismo, es importante hacer ver que la emoción forma parte ineludible de este proceso, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal. Se pretende que el alumnado genere producciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, rigiéndose por las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas, adaptando su trabajo a las características del público destinatario, y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Para ello, puede utilizar y combinar las técnicas, herramientas y lenguajes que considere apropiados, incluido el propio cuerpo. Finalmente, es importante que el

alumnado comparta, de diversas formas y por distintos medios, las producciones que realice y que aproveche esta experiencia para identificar y valorar distintas oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: **CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.**

SABERES BÁSICOS

A. Técnicas gráfico-plásticas.

EAR.4.A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.

EAR.4.A.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.

EAR.4.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.

EAR.4.A.4. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. Contexto histórico.

EAR.4.A.4. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. El grabado, contexto histórico: Durero, Mantegna y Rembrandt (s.XVI), Piranesi y Goya (s.XVIII), Toulouse-Lautrec (s.XIX), Matisse, Picasso y Joan Miró (s.XX).

EAR.4.A.5. Grafiti y pintura mural.

EAR.4.A.6. Técnicas básicas de creación de volúmenes. Generar un volumen por adición o sustracción de material. El molde y el vaciado. Modelado a mano. El torno.

EAR.4.A.7. El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.

EAR.4.A.8. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.

EAR.4.A.9. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

EAR.4.B.1. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.

EAR.4.B.2. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.

EAR.4.B.3. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.

EAR.4.B.4. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. La imagen secuenciada.

EAR.4.B.5. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.

EAR.4.B.6. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.

EAR.4.B.7. El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).

EAR.4.B.8. Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.

EAR.4.B.9. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.

EAR.4.B.10. Técnicas básicas de animación.

EAR.4.B.11. Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.

EXPRESIÓN ARTÍSTICA		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos
1. Analizar manifestaciones artísticas,	1.1. Analizar manifestaciones artísticas de	EAR.4.A.1.

<p>contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico. CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.</p>	<p>diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.</p>	<p>EAR.4.A.9. EAR.4.B.1. EAR.4.B.2. EAR.4.B.7.</p>
<p>2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención. CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.</p>	<p>1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.</p>	<p>EAR.4.A.1. EAR.4.A.9. EAR.4.B.1. EAR.4.B.2. EAR.4.B.7.</p>
<p>3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención. CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.</p>	<p>2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</p>	<p>EAR.4.A.2. EAR.4.A.3. EAR.4.A.6.</p>
<p>3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.</p>	<p>2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.</p>	<p>EAR.4.A.4. EAR.4.A.5. EAR.4.A.8.</p>
<p>3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.</p>	<p>4.1. Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.</p>	<p>EAR.4.B.3. EAR.4.B.4. EAR.4.B.6. EAR.4.B.8. EAR.4.B.9.</p>
<p>4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.</p>	<p>4.3. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.</p>	<p>EAR.4.B.3. EAR.4.B.4. EAR.4.B.5. EAR.4.B.6.</p>
<p>4.3. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.</p>	<p>4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.</p>	<p>EAR.4.B.7. EAR.4.B.8.</p>
<p>4.1. Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.</p>	<p>4.3. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.</p>	<p>EAR.4.B.7. EAR.4.B.8. EAR.4.B.9.</p>

- > Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- > Profundizar en el conocimiento y aprecio de los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como su medio físico y natural y otros hechos diferenciadores de nuestra Comunidad para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.
- > En relación con lo anterior, los planteamientos del centro son los siguientes: En esta etapa educativa los esfuerzos deben ir orientados desde el primer curso a conseguir el éxito de nuestro alumnado para que puedan acceder con éxito a cualquiera de los itinerarios que elijan (ciclos superiores, universidades, mundo laboral...), no podemos olvidar el peso específico que ha de tener en esta etapa la Prueba de Evaluación Final. Con este fin, continuaremos con los acuerdos adoptados en anteriores Equipos Técnicos: seguimiento controlado por parte del tutor de faltas de asistencia, aprovechamiento de las clases, orientaciones académicas... Se incidirá, por tanto, en los siguientes aspectos específicos, además de los incluidos en el apartado anterior:
 - > El desarrollo en el alumnado de la capacidad para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo y para impulsar la igualdad.
 - > La capacitación para aplicar técnicas de investigación.
 - > El fomento del conocimiento y aprecio por las peculiaridades lingüísticas y culturales del mundo actual y el fortalecimiento del respeto de los derechos humanos.(PROA +T).
 - > La formación continuada desde la ESO para la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta de investigación.
 - > Debemos hacer un gran esfuerzo a la hora de conseguir el éxito de nuestro alumnado para, de alguna manera, cortar la tendencia de los últimos años, a bajar los índices de promoción que ya se encuentran muy por debajo de la media

4. ASIGNATURAS DE BACHILLERATO ADSCRITAS AL DEPARTAMENTO DE DIBUJO

4.1 CULTURA AUDIOVISUAL **curso 1º Bachillerato de Artes Escénicas** **Introducción**

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

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

En cuanto al proceso creativo, resulta importante distinguir entre las piezas con voluntad de autoexpresión personal –como aquellas que se difunden y se fomentan especialmente por las redes sociales y a las que el alumnado suele estar habituado– y las producciones audiovisuales con unos propósitos comunicativos concretos y que impliquen un

mensaje y unos destinatarios previamente definidos fuera del ámbito personal. En ambos casos, la materia de Cultura Audiovisual presta especial atención a la búsqueda de la originalidad, a la espontaneidad en la expresión de ideas, sentimientos y emociones a través de un lenguaje inclusivo y respetuoso, y a la innovación y el pensamiento crítico y autocrítico. Para ello, dada la naturaleza híbrida del medio audiovisual, es indispensable apropiarse y controlar los aspectos técnicos de diferentes disciplinas, sus herramientas y sus lenguajes. El alumnado debe aprender a comunicarse con este medio, haciendo suya la idea del error o del fracaso como aprendizaje y estimulando el deseo de expresar una visión del mundo propia a través de producciones audiovisuales. El análisis y la evaluación de este proceso le permitirá tomar conciencia del audiovisual como medio de conocimiento y de resolución de problemas, facilitando además una aproximación crítica a su naturaleza como el principal transmisor de ideas y contenidos en el mundo contemporáneo. Esta materia, en definitiva, contribuye de forma decisiva a la educación de la mirada.

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

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

Los saberes básicos se estructuran en cuatro bloques:

*El primero, «Hitos y contemporaneidad en la fotografía y el audiovisual. Formatos audiovisuales», recoge los saberes relacionados con la historia de estos medios y su situación actual, así como los diversos formatos que ha generado el audiovisual.

*El segundo bloque, titulado «Elementos formales y capacidad expresiva de la imagen fotográfica y el lenguaje audiovisual», comprende los elementos gramaticales y expresivos esenciales para realizar un análisis formal, desde las formas geométricas básicas hasta el color o las funciones de la imagen.

*El tercer bloque, «Expresión y narrativa audiovisual», abarca los aspectos necesarios para la creación de un relato audiovisual.

*El cuarto bloque «La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos» incluye la planificación por fases, los medios técnicos y la difusión de una producción audiovisual, así como las técnicas necesarias para el trabajo en equipo y la evaluación de las producciones.

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

Competencias específicas.

1. Analizar imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, reconociendo sus cualidades plásticas, formales y semánticas y reflexionando sobre la historia de ambos medios, para desarrollar el criterio estético, valorar el patrimonio, ampliar las posibilidades de disfrute y enriquecer el imaginario propio.

Las manifestaciones de la fotografía y el audiovisual se encuentran en aumento exponencial en la sociedad contemporánea. El alumnado debe manejar con soltura su análisis, valorando sus cualidades plásticas, formales y semánticas por medio de producciones orales, escritas, audiovisuales y multimodales en las que se expliquen desde la

justificación de los movimientos de cámara hasta la importancia del encuadre y el uso del fuera de campo, pasando por la significación del color. Para ello, ha de visionar imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales que permitan apreciar la pluralidad de representaciones que ambos medios posibilitan, ampliando el punto de vista tanto hacia las obras de distintas épocas como hacia las provenientes de otras culturas. Además, entre los ejemplos analizados se debe incorporar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, con énfasis en el estudio de producciones realizadas por mujeres y por personas de grupos étnicos y poblacionales que sufren discriminación, así como de su representación en la creación fotográfica y audiovisual. En el proceso, el alumnado debe reflexionar sobre la historia de ambos medios, para lo que es indispensable conocer su evolución tecnológica, deteniéndose en los hitos específicos del audiovisual, como la incorporación del sonido a la imagen.

La asimilación activa de estos conocimientos desarrollará el criterio estético del alumnado, favorecido por el acercamiento a obras de toda clase de estilos, formatos y géneros, lo que contribuirá igualmente a que aprenda a valorar el patrimonio fotográfico y audiovisual global. Finalmente, la adquisición de esta competencia fomenta también el enriquecimiento del imaginario del alumnado, apoyado en el descubrimiento de formas de expresión distintas de aquellas con las que está más familiarizado, además de ampliar las posibilidades de disfrute de ambos medios al partir de un acercamiento informado.

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

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

Llevar a buen término una producción audiovisual es el resultado de un proceso complejo, que implica, por un lado, la capacidad de introspección y, por otro, la de proyección de las propias ideas, sentimientos, y opiniones, dándoles una forma original y personal. Asimismo, al incorporar características de distintas artes, el lenguaje audiovisual se define por su naturaleza interdisciplinar e híbrida, por lo que el alumnado debe afrontar el reto de la creación audiovisual a partir una personalidad creativa abierta, amplia y diversa, que involucre un acercamiento a otros medios de expresión. En este proceso, es importante que los alumnos y alumnas aprendan a utilizar en sus producciones su propia presencia en la imagen y en la banda de sonido como un recurso expresivo y comunicativo más, reforzando así el autoconocimiento y la autoconfianza. Para ello, es conveniente emplear la práctica de la fotografía como medio de aproximación a través del cual asimilar algunas de las nociones técnicas y formales básicas del lenguaje audiovisual.

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

En último término, el uso de aplicaciones y recursos digitales para la grabación, la edición o la difusión de imágenes y sonidos facilita el desarrollo de conocimientos, destrezas y actitudes relacionados con esta materia, generando al mismo tiempo una oportunidad para la reflexión sobre la necesidad de respetar la propiedad intelectual y los derechos de autor. .

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

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

El proceso de realización de una producción audiovisual colectiva es complejo y requiere de la participación de un número de personas relativamente amplio para cubrir todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), que implican desde la correcta utilización de las convenciones del lenguaje audiovisual, hasta la organización de equipos humanos. Además, el entorno digital propio del trabajo audiovisual contemporáneo se caracteriza por la necesidad de adaptación a la transformación permanente de las herramientas y las tecnologías que genera, por lo que el alumnado debe saber seleccionarlas y utilizarlas, demostrando un conocimiento activo de las mismas en las creaciones propias.

Por lo demás, la producción audiovisual implica un proceso de trabajo pautado y ordenado, con fases marcadas y una división de las tareas muy clara, para que los imprevistos no perjudiquen el proyecto. El alumnado debe organizar sus creaciones atendiendo a este proceso, elaborando la documentación apropiada y adquiriendo mediante la práctica la flexibilidad necesaria para adaptarse a dichos imprevistos, que pueden abarcar desde la ausencia forzosa de algún miembro del equipo, hasta la imposibilidad de llevar a cabo el plan de rodaje previsto debido a las condiciones meteorológicas. A esto hay que añadir toda clase de circunstancias en las que el alumnado también debe aprender a desenvolverse, como la imposibilidad de contar con los equipos técnicos idóneos para la realización de lo planeado, por lo que ha de mostrar imaginación y soltura en el uso de los medios disponibles.

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

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

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

Dado el amplio abanico de posibilidades de acercamiento a la creación audiovisual que caracteriza a nuestra época, ejemplificado en la multiplicación y mutación continua de los formatos que se le asocian, es muy importante que el alumnado aprenda a diseñar producciones audiovisuales a partir de la elección previa, consciente e informada, del público al que quiere dirigirse. Para ello, debe plantearse tanto la adecuación del lenguaje a emplear, como los medios técnicos a utilizar y el formato en el que encuadrarlas. Las diferencias entre una pieza de videoarte propia de un museo de arte contemporáneo, los contenidos generados por un o una youtuber, los múltiples formatos televisivos o un largometraje industrial de ficción tienen tanto que ver con sus condiciones de producción como con el público al que están destinados, a cuyas características están supeditados. Aunque todos los ejemplos citados se sirven del lenguaje audiovisual, lo hacen de maneras diferentes y con propósitos distintos, pues se crean para audiencias diferenciadas.

Entre las múltiples vías para la difusión de los trabajos audiovisuales, las de acceso más sencillo son aquellas que proporciona internet, aunque no se deben desdeñar otras posibilidades. El alumnado debe familiarizarse con el mayor número de ellas, identificando las más adecuadas para cada tipo de producción, de modo que pueda dar a conocer las suyas propias a un público lo más amplio posible. En cualquier caso, la difusión de las producciones audiovisuales a través de diferentes plataformas digitales en internet amplía el marco comunicativo habitual del alumnado, y en este sentido, es importante que los alumnos y alumnas evalúen los riesgos de los espacios virtuales utilizados, conozcan las medidas de protección de datos personales y aseguren el respeto de la propiedad intelectual y los derechos de autor.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **STEM3, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCE5, CCEC4.2.**

SABERES BÁSICOS

A. Hitos y contemporaneidad de la fotografía y el audiovisual. Formatos audiovisuales. CULA.1.A.1. Creación y evolución de la fotografía y el lenguaje audiovisual. Principales corrientes en fotografía y cine. Mujeres pioneras en el mundo de la fotografía.

CULA.1.A.1.1. Cine: Orígenes: Nacimiento y creación de un nuevo lenguaje. Desarrollo: el expresionismo alemán, el surrealismo, Hollywood clásico. Corrientes de renovación: Neorrealismo italiano, Nouvelle Vague, Free Cinema. Nuevo Hollywood. Cine de autor. Actualidad: Dogma 95. Cine posmoderno. Cine "indi" y nuevas tendencias. Andalucía: Alberto Rodríguez, Benito Zambrano, Celia Rico, Macarena Astorga, etc. Ejemplos de autores, géneros y obras más relevantes: El gabinete del doctor Caligari de Robert Wiene, Nosferatu de F.W. Murnau, Metrópolis de Fritz Lang, Un perro andaluz de Luis Buñuel y Salvador Dalí, Obsesión de Luchino Visconti, Ladrón de bicicletas de Vittorio de Sica, Roma ciudad abierta de Roberto Rossellini, La soledad del corredor de fondo de Tony Richardson, Sábado noche,

domingo mañana de Karel Reisz, Los 400 golpes de François Truffaut, Al final de la escapada de Jean Luc Godard, Cleo de 5 a 7 de Ágnes Varda, El año pasado en Marienbad de Alain Resnais, Lars von Trier, Thomas Vinterberg, Lone Scherfing. Género histórico, bélico, drama, cine negro, western, ciencia ficción, comedia, aventuras, terror, documental, fantástico y musical. La obra cinematográfica y características de los cineastas Sergei Eisenstein, Leni Riefenstahl, Dziga Vértov, John Ford, Alfred Hitchcock, Charles Chaplin, Ernst Lubitsch, Frank Capra, Orson Welles, John Huston, David Lean, Billy Wilder, Akira Kurosawa, Woody Allen, Stanley Kubrick, Steven Spielberg, Martin Scorsese, George Lucas, Ridley Scott, Abbas Kiarostami, Quentin Tarantino, James Cameron, Tim Burton, Christopher Nolan, David Fincher, Luis García Berlanga, Juan Antonio Bardem, Carlos Saura, Josefina Molina, José Luis García, Fernando Trueba, Alex de la Iglesia, Pedro Almodóvar, Alejandro Amenábar, Fernando Trueba, Pilar Miró, Icíar Bollaín, Isabel Coixet, Gracia Querejeta, Guillermo del Toro, Alejandro González Iñárritu, entre otros.

CULA.1.A.1.2. Fotografía: Orígenes: Nacimiento y Pictorialismo. Desarrollo: Fotografía directa, F64, Vanguardias y Surrealismo. Contemporáneo: Humanismo, Magnum, nuevo documentalismo, Fotografía conceptual y Grupo de Boston. Actualidad: Escuela de Düsseldorf, escuela de Helsinki y Postfotografía. Andalucía: Del grupo Afal al éxito del fotolibro. La obra gráfica de Henry Peach Robinson, Julia Margaret Cameron, Oscar G. Rejlander, Joan Vilatóbá, Dr. Hugh Welch Diamond, Nadar, Agencia Magnum, Dorothea Langue, Walker Evans, Brassai, Ansel Adams, Francesc Catalá-Roca, Diane Arbus, Cecil Beaton, Chema Madoz, Anne Leibovitz, Cristina García Rodero, Ouka Leele, Oliviero Toscani, Richard Avedon, Mario Testino, John Heartfield, Josep Renau, Man Ray, entre otros.

CULA.1.A.2. La diversidad en las manifestaciones fotográficas y audiovisuales contemporáneas y del pasado. Lectura y análisis comparativo, considerando su contexto histórico. Medios de comunicación convencionales e internet. El mundo audiovisual como representación del mundo real. Evolución de la construcción de imágenes: de los orígenes al new media art. Tipología y características de los medios audiovisuales convencionales y de los new media y su influencia social en las audiencias. Cambio de paradigma de la publicidad en los medios convencionales e internet.

CULA.1.A.3. Géneros fotográficos y nuevos lenguajes de la imagen.

CULA.1.A.3.1. Fotografía en la era de internet y la telefonía móvil: Postfotografía. CULA.1.A.3.2. Nuevos espacios de la imagen. Fotografía vernácula y fotogracidad. CULA.1.A.3.3. El fotolibro como formato destacado en la fotografía actual.

CULA.1.A.4. Principales formatos audiovisuales: corto, medio y largometraje de ficción, corto, medio y largometraje documental, serie, ensayo filmico, formatos televisivos, videoclip, fashion film, spot, vídeo educativo, video corporativo/institucional, formatos asociados a las redes sociales, etc. Aspectos formales más destacados.

Los grandes realizadores españoles de televisión: Chicho Ibáñez Serrador, Félix Rodríguez de la Fuente, Valerio Lazarov, Fernando Navarrete, Antonio Mercero, Lolo Rico, Hugo Stuenkel. Análisis de sus aspectos formales más destacados. Los showrunners o autores-productores de series: Alex Pina, Daniel Écija, Matthew Weiner, Shonda Rhimes, Matt Groening, Vince Gilligan, etc. Aspectos formales y narrativos de las series nacionales e internacionales.

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

CULA.1.B.1. Plano (escala: valor expresivo, descriptivo y narrativo) y toma, angulaciones y movimientos de cámara. El uso de la gramática en los planos: el raccord, la planificación y sucesión en el tamaño de los planos, el salto de eje, la ley de la mirada, la dirección del movimiento y las salidas y entradas de cuadro.

CULA.1.B.2. Exposición, profundidad de campo, enfoque, encuadre, campo y fuera de campo, la elipsis narrativa. El centro de interés, las líneas en la composición, el ritmo visual, regla de los tercios, la regla del horizonte, la proporción áurea, espacios positivos y espacios negativos, enfoque total y selectivo, textura, volumen, perspectiva, iluminación.

CULA.1.B.3. Conceptos básicos sobre iluminación.

CULA.1.B.4. Composición para imagen fija y para imagen en movimiento.

CULA.1.B.5. Simbología y psicología del color. Ejemplos de aplicación en grandes obras del cine y la fotografía. La elección del tono, saturación, luminosidad y su intencionalidad expresiva y narrativa en los medios audiovisuales.

CULA.1.B.6. El retoque digital. Análisis de posibilidades. Morphing, creación de imágenes por ordenador (CGI), captura de movimiento (MOCAP), Bullet time, Deep Fake, etalonaje digital.

CULA.1.B.7. Funciones de la imagen audiovisual.

C. Expresión y narrativa audiovisual.

CULA.1.C.1. El guion literario. Fases de elaboración. Escena y secuencia dramática. La escaleta. Literatura y guion cinematográfico: adaptaciones novelísticas y de obras teatrales al lenguaje cinematográfico. La teoría del guion en Syd Field y Robert McKee. Protagonistas, antagonistas, secundarios. Los arquetipos y las tramas universales. Los personajes en los guiones cinematográficos: personalidad, dilemas y el arco del personaje. El MacGuffin.

CULA.1.C.2. El guion técnico y el storyboard.

CULA.1.C.3. La puesta en escena: localizaciones, decorados (volumétricos y virtuales), caracterización, interpretación, iluminación, movimiento. Los decorados de Gil Parrondo. Los diseñadores de vestuario: Edith Head, Yvonne Blake, Collen Atwood y la alta costura en el cine.

CULA.1.C.4. La banda de sonido: perspectiva sonora y posibilidades expresivas. La relación perceptiva entre imagen y sonido: el sonido diegético y no diegético, diálogos, monólogo interior, voz en off. Va del sonido y el silencio en relación con la imagen. Funciones de la música en las producciones audiovisuales. El leitmotiv.

CULA.1.C.5. El montaje y la postproducción. Evolución y gramática. El uso del montaje en las relaciones espacio temporales: flash forward, flas back, acciones paralelas, elipsis, simultaneidad. El efecto Kuleshov.

CULA.1.C.6. Los lenguajes de la televisión y la publicidad.

D. La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos.

CULA.1.D.1. Equipos humanos de trabajo en la producción audiovisual: dirección, producción, cámara/fotografía, sonido, arte, postproducción. Montador, compositor musical, director de fotografía, sonidista, atrezzista, Script.

CULA.1.D.2. La distribución de tareas en la producción audiovisual: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.

CULA.1.D.3. Fases de trabajo: reproducción, rodaje y postproducción. Guiones originales. Adaptaciones. Castings. El plan de rodaje. Distribución y exhibición.

CULA.1.D.4. Estrategias de selección de técnicas, herramientas y convenciones audiovisuales. Medios técnicos de realización: cámara y accesorios, microfonía, equipo de iluminación: grúa, trávelin, cabeza caliente, steadycam, estabilizadores volantes; jirafas y perchas; tipología de micrófonos según dirección; luminarias de luz difusa y de luz puntual; viseras, pantallas reflectoras, paraguas; soportes de aparatos de iluminación.

CULA.1.D.5. Grabación del sonido. Sincrónico y recreado. Efectos foley y efectos especiales de sonido.

CULA.1.D.6. Introducción a los softwares de edición no lineal. Diferencias entre la edición lineal y no lineal. Principales editores de vídeo no lineales.

CULA.1.D.7. Difusión de contenidos audiovisuales: redes sociales, salas comerciales, espacios de exhibición alternativos, festivales cinematográficos en línea y presenciales, etc. Los portales de internet y las redes sociales. Uso responsable. Los nuevos canales de promoción artística. Premios Óscar, Festival de Cine de Venecia, Premios Goya, Festival de Cine de San Sebastián, etc. El podcast (características y géneros). Protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría.

CULA.1.D.8. Técnicas y estrategias de evaluación de las producciones audiovisuales.c

CULTURA AUDIOVISUAL		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos
1. Analizar imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, reconociendo sus cualidades plásticas, formales y semánticas y reflexionando sobre la historia de ambos medios, para desarrollar el criterio estético, valorar el patrimonio, ampliar las posibilidades	1.1. Explicar los aspectos esenciales de la evolución del lenguaje fotográfico y audiovisual, valorando los cambios que se han producido a lo largo de la historia del medio.	CULA.1.A.1. CULA.1.A.2.
	1.2. Analizar las cualidades plásticas, formales y semánticas de producciones fotográficas y audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, determinando las reglas y códigos por las que se rigen y valorando la flexibilidad de esas normas.	CULA.1.A.1. CULA.1.A.2. CULA.1.A.4.

<p>de disfrute y enriquecer el imaginario propio. CCL1, CCL2, STEM2, CD1, CCEC1, CCEC2.</p>	<p>1.3. Proponer interpretaciones personales del patrimonio fotográfico y audiovisual, argumentando desde un criterio estético propio.</p>	<p>CULA.1.A.2. CULA.1.B.1. CULA.1.B.2. CULA.1.B.3. CULA.1.B.4. CULA.1.B.5. CULA.1.B.6. CULA.1.B.7.</p>
<p>2. Elaborar producciones audiovisuales individuales o colectivas, empleando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos, para expresar y comunicar ideas, opiniones y sentimientos y construir una personalidad creativa abierta, amplia y diversa. CD3, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.</p>	<p>2.1. Diseñar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, incorporando las experiencias personales y el acercamiento a otros medios de expresión.</p>	<p>CULA.1.A.3. CULA.1.B.1. CULA.1.B.2. CULA.1.B.3. CULA.1.B.4. CULA.1.B.5. CULA.1.B.6. CULA.1.B.7.</p>
<p>3. Seleccionar y utilizar las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje y la producción audiovisual, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), para realizar creaciones audiovisuales de forma colectiva y aprender a desenvolverse en circunstancias diversas. STEM3, CD2, CD3, CPSAA3.1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2</p>	<p>3.1. Confeccionar adecuadamente los equipos de trabajo para producciones audiovisuales colectivas, identificando las diferentes habilidades requeridas y repartiendo las tareas con criterio.</p>	<p>CULA.1.D.1 CULA.1.D.2.</p>
	<p>3.2. Planificar producciones audiovisuales, determinando los medios y habilidades necesarios, teniendo en cuenta todos sus aspectos: guion, planificación, interpretación, grabación, edición u otros, justificando razonadamente su elección y considerando los posibles imprevistos y la manera de resolverlos.</p>	<p>CULA.1.D.1. CULA.1.D.2. CULA.1.D.3. CULA.1.D.5.</p>
	<p>3.3. Demostrar flexibilidad y habilidad para resolver los imprevistos propios de las producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta en su planificación y considerando de manera abierta las diferentes posibilidades para resolver un problema sobrevenido.</p>	<p>CULA.1.D.1. CULA.1.D.2.</p>
	<p>3.4. Realizar producciones audiovisuales de manera creativa, utilizando correctamente las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje necesarias, valorando el trabajo colaborativo e intentando conseguir un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente.</p>	<p>CULA.1.D.3. CULA.1.D.5. CULA.1.D.6. CULA.1.D.8.</p>
<p>4. Determinar el público destinatario de una producción audiovisual, analizando sus características y atendiendo al propósito de la obra, para adoptar el lenguaje, el formato y los medios técnicos más adecuados y seleccionar las vías de difusión más oportunas. STEM3, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>	<p>4.1. Justificar la elección del lenguaje, el formato y los medios técnicos en producciones audiovisuales, considerando previamente el tipo de público al que se quieren dirigir.</p>	<p>CULA.1.D.4. CULA.1.D.5. CULA.1.D.6.</p>
	<p>4.2. Seleccionar las vías de difusión más adecuadas para producciones audiovisuales, teniendo en cuenta su propósito, valorando de manera crítica e informada las posibilidades existentes, utilizando entornos seguros y respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.</p>	<p>CULA.1.D.7. CULA.1.D.8</p>
	<p>4.3. Analizar de manera abierta y respetuosa la recepción de las producciones audiovisuales presentadas, comprobando la adecuación del lenguaje, el formato y los medios técnicos de la obra, así como de las vías de difusión, y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.</p>	<p>CULA.1.D.7. CULA.1.D.8.</p>

Unidad temporal de la Programación de CULTURA AUDIOVISUAL

Primer Trimestre, Segundo Trimestre, Tercer Trimestre

CULTURA AUDIOVISUAL - 1º BACH
DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE UNIDADES DIDÁCTICAS

SEPTIEMBRE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
OCTUBRE																																	
NOVIEMBRE																																	
DICIEMBRE																																	
ENERO																																	
FEBRERO																																	
MARZO																																	
ABRIL																																	
MAYO																																	
JUNIO																																	

Ed. DONDEATO. La imagen fija. Funciones. Color. Luz. La fotografía.
Situación 5A. La cámara del tiempo - La gran Belleza (fotolibro).
La composición, el sonido, la postproducción, la edición, el montaje, el formato.
Situación 4. El Book Trailers www.fonandular.es
Narrative Audiovisual. Producciones Audiovisual. Fotografía/CINE.
2. Situación A - Video Clip. y EBA1 FONERA rojo.

4.1.2 DIBUJO ARTÍSTICO I Y II Bachillerato de Artes PLÁSTICAS Introducción

Al dibujar, la mirada se convierte en observación precisa y contemplación que abstrae y sintetiza la realidad a través de la expresión gráfica. El dibujo es, por tanto, un proceso interactivo de observación, reflexión y representación. Un proceso que requiere una técnica inicial, conocer sus recursos y elementos fundamentales, un ejercicio continuo de entrenamiento y práctica. Su desempeño implica comprender su lenguaje y cómo intervienen en él las formas y sus relaciones, las estructuras, los volúmenes, la perspectiva, las proporciones, el comportamiento de la luz y el color. Partiendo de la consideración del dibujo como un método de trabajo casi científico de exploración e indagación, no conviene olvidar los avances que se han conseguido a lo largo de la historia ni las soluciones que se han aportado a los problemas de formulación gráfica de un entorno tridimensional. El análisis de obras de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares ayuda a identificar los caminos que ya se han recorrido, de modo que el alumnado pueda servirse de ellos en su propia incursión en el dibujo.

El dibujo es un lenguaje universal que supone una actividad intelectual en tanto que medio de análisis y conocimiento. Es el primer enlace de unión entre la idea y su representación gráfica, lo que propicia que sea el origen de múltiples actividades creadoras y resulte imprescindible en el desarrollo de todas las demás artes, ya que es un paso previo en la resolución de proyectos y propuestas artísticas. Esto hace que los tipos de dibujo y sus ámbitos de aplicación sean extensos y variados, con áreas de conocimiento muy distintas y con necesidades formales y técnicas igualmente diversas. Se constituye como un lenguaje específico y complejo que presenta múltiples posibilidades prácticas, organizativas y expresivas.

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

Teniendo en cuenta todos estos aspectos, la materia de Dibujo Artístico presenta una serie de **competencias específicas** que buscan asegurar la adquisición de las destrezas y técnicas necesarias, incluidas las digitales, para su aplicación en diferentes proyectos y ámbitos, descubriendo el dibujo como lenguaje gráfico intelectual y desarrollando

en el alumnado la facultad de una observación activa. Asimismo, se busca promover una sensibilidad estética hacia las obras propias y las de los demás, descubriendo el dibujo como medio independiente de expresión personal.

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

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

Los saberes básicos de la materia están organizados en ocho bloques que se distribuyen entre los dos cursos de la etapa. Cuatro de ellos se encuentran en los dos cursos: «Concepto e historia del dibujo», que recoge los saberes relacionados con la concepción del dibujo y su evolución a lo largo de la historia, su presencia en diferentes obras artísticas y su importancia y funcionalidad en muy diversos ámbitos disciplinares; «La expresión gráfica y sus recursos elementales», que contiene los saberes relacionados con la terminología específica de la materia, así como con las técnicas y elementos propios de la expresión gráfica y su lenguaje; «La luz, el claroscuro y el color», que incluye los saberes relacionados con el tratamiento de la luz y las dimensiones y usos del claroscuro y el color; y «Proyectos gráficos colaborativos», que engloba aquellos conocimientos, destrezas y actitudes que es necesario poner en práctica para llevar a cabo proyectos gráficos colaborativos. Por su parte, los aspectos relacionados con la percepción visual y los sistemas de ordenación del espacio, se engloban, en Dibujo Artístico I, dentro del bloque denominado «Percepción y ordenación del espacio»; y, en Dibujo Artístico II, dentro del bloque «Dibujo y espacio», en el que se recogen saberes relativos a la perspectiva, el encuadre o la relación de la naturaleza con la geometría. Completan los bloques anteriores, «Tecnologías y herramientas digitales», del primer curso, que recoge las herramientas digitales aplicadas al dibujo, tanto en el trazado como en la edición, y «La figura humana», del segundo curso, que contiene los saberes relacionados con la representación y la utilidad y función de la figura humana en el dibujo.

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

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

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA DE DIBUJO ARTÍSTICO

1. Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.

Las sociedades realizan representaciones del mundo por diversos medios expresivos, generando tanto una identidad y un proceso reflexivo propios como una pluralidad cultural y artística. En este sentido, el dibujo es una de las formas de pensamiento de toda sociedad, y por ello, identificar su presencia en las manifestaciones culturales y artísticas de cualquier lugar y época, así como en distintos ámbitos disciplinares, ayuda al alumnado a comprenderlo como una herramienta universal de conocimiento, comunicación y expresión. Al mismo tiempo, puede entender la importancia de la diversidad cultural como una fuente de riqueza, considerando la relevancia de la promoción y conservación del patrimonio.

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

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

2. Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.

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

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

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

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.**

4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.

A lo largo de la historia del arte, los grandes avances y transformaciones se han producido por la incesante experimentación que diferentes artistas han introducido en sus obras, ya sea en cuanto a los materiales, técnicas y soportes disponibles en cada momento, o en cuanto a la representación de la tridimensionalidad y a la apropiación y ubicación en el espacio de la figura humana. A pesar de las grandes diferencias que pueden encontrarse en las distintas tendencias artísticas y épocas, se repite el hecho de que la percepción y la representación del espacio se han realizado tomando la medida de la figura humana como referencia de escala y proporción. En algunas propuestas artísticas contemporáneas, el cuerpo humano ha traspasado ese límite de referencia para convertirse en el protagonista de la creación, ya sea como soporte o como herramienta, llevando la expresividad del gesto y de la huella al centro mismo de la obra. Igualmente, se ha traspasado también el límite de la representación bidimensional de la tridimensionalidad para llegar a la apropiación misma del espacio, convirtiéndolo en el soporte de la propia intervención artística. Descubrir y explorar diferentes formas de expresión gráfica, incluidas las que sitúan el cuerpo humano en su centro, favorece la autoexpresión y desarrolla la autoconfianza y la aceptación personal.

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

5. Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.

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

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

6. Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.

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

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

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

7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.

Para que el alumnado pueda experimentar con las técnicas del dibujo, tanto con las tradicionales como con las digitales, debe adquirir unos conocimientos básicos previos de un catálogo amplio de herramientas, medios y soportes. Una vez identificadas sus posibilidades de uso y de expresión, podrá seleccionar aquellos más adecuados a sus fines en cada momento, experimentando con ellos y explorando soluciones alternativas en las representaciones gráficas que se le planteen. En este terreno, también es importante que conozca el impacto ambiental de los materiales que emplea, tanto en lo relativo a su producción como a la gestión de los deshechos que produce; todo ello con el fin de adoptar prácticas de trabajo sostenibles, seguras y responsables.

Reconocer el dibujo no solo como un método de análisis, sino también como un lenguaje creativo, conlleva comprender los distintos niveles de iconicidad que se pueden dar en las representaciones gráficas, así como los valores expresivos del claroscuro y del color. Para crear producciones gráficas que resuelvan estos planteamientos de forma coherente con la intención original, pero sin cerrarse a posibles modificaciones que las enriquezcan durante el proceso creativo, el alumnado debe seleccionar y aplicar las técnicas más adecuadas, buscando además un uso creativo, responsable, seguro y sostenible de las mismas para conseguir resultados personales.

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

8. Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.

La observación consciente del entorno, para abstraer y seleccionar lo más representativo, es fundamental en el proceso de representación gráfica de la realidad. Lo que se percibe no es más que la reconstrucción que hace el cerebro de la información recibida, y en esa reconstrucción interviene como factor fundamental la memoria visual, entendida como la capacidad de recordar imágenes. Cuando se dibuja del natural, se debe observar, analizar y retener la información que se quiere trasladar al dibujo, y para ello se ejercitan la memoria visual y la retentiva, destrezas fundamentales en la expresión gráfica. A través del encuadre y el encaje se organiza esa información en el soporte elegido y se establecen proporciones, teniendo en cuenta la perspectiva, tanto en las formas y objetos como en el espacio que los rodea, procesos que ponen en juego los conocimientos y destrezas adquiridos por el alumnado.

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

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

9. Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.

El dibujo está presente en múltiples ámbitos disciplinares, tales como el diseño, la arquitectura, la ciencia, la literatura o el arte. Diseñar creativamente un proyecto concreto, de forma colaborativa y con una finalidad definida, requiere establecer una planificación adecuada, una organización y un reparto de tareas coherente, entendiendo que crear cualquier proyecto gráfico ajustado a un ámbito disciplinar concreto supone, además de un enriquecimiento, asumir riesgos y retos. El alumnado debe ser consciente de ello y tener presente en todo momento la intención última del proyecto que está creando. El trabajo colaborativo, además, le permite la asunción de distintos roles y responsabilidades, y contribuye a que aprenda a respetar las opiniones del resto. Por otra parte, en el desarrollo de los proyectos gráficos, habrá de hacer frente a las posibles dificultades y cambios exigidos por las circunstancias o por el propio diseño de la producción, aumentando su resiliencia y aprendiendo a adaptar la planificación inicial a los imprevistos que puedan surgir.

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

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

DIBUJO ARTÍSTICO I

1º Bachillerato de Artes Plásticas

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1.

1.1 Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas.

1.2 Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.

1.3 Relacionar la pluralidad cultural y artística con la libertad de expresión, argumentando la opinión propia de forma activa, comprometida y respetuosa, y analizando los usos del dibujo en diversas manifestaciones artísticas.

Competencia específica 2.

2.1 Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada.

2.2 Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos.

Competencia específica 3.

3.1 Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales 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.

Competencia específica 4.

4.1 Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal.

4.2 Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica.

Competencia específica 5.

5.1 Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen.

5.2 Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.

Competencia específica 6.

6.1 Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones.

6.2 Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.

Competencia específica 7.

7.1 Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada.

7.2 Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.

7.3 Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.

Competencia específica 8.

8.1 Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo.

8.2 Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.

Competencia específica 9.

9.1 Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.

9.2 Realizar proyectos gráficos colaborativos enmarcados en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos.

9.3 Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final.

9.4 Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.

SABERES BÁSICOS

A. Concepto e historia del dibujo.

DIBA.1.A.1. El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.

DIBA.1.A.2. El dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. Origen de la expresión gráfica: pinturas rupestres, jeroglíficos en la escritura egipcia, representaciones en la cerámica griega. El dibujo como instrumento de trabajo, primeros planos arquitectónicos y obra civil. Cuadernos de notas y de viaje. Herbarios y estudios de la naturaleza a través del dibujo (s. XIV y XV). Las Academias. El coleccionismo (s. XVII y XVIII). Obras más representativas de diferentes creadores y creadoras: Giotto, Gentile da Fabriano, Pisanello, Piero della Francesca, Paolo Uccello, Leonardo da Vinci, Miguel Ángel, Tiziano, Rafael, J.E. Liotard, Rosalba Carriera, J.M.W. Turner, G.B. Piranesi, F. Goya, entre otros.

DIBA.1.A.3. El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura. Valor añadido y salidas profesionales

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

DIBA.1.B.1. Terminología y materiales del dibujo. Soportes y técnicas, relación entre ambos.

DIBA.1.B.2. El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas. El puntillismo. Georges Seurat. El punto en las obras de diferentes artistas. Van Gogh, Kandinsky, Liechtenstein, Malevich, entre otros.

DIBA.1.B.3. La línea: trazo y grafismo. La línea y la percepción de los bordes. La línea como configuradora de relieve. La línea objetual. Piet Mondrian. Las tramas. La trama en el grabado y en la pintura. La serigrafía y el popart.

DIBA.1.B.4. La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones. Representación analítica y sintética de las formas.

DIBA.1.B.5. Niveles de iconicidad de la imagen.

DIBA.1.B.6. El boceto o esbozo. Introducción al encaje. Cuadernos de bocetos de artistas: Leonardo da Vinci, Goya, Van Gogh, Picasso, Andy Warhol, Frida Kahlo.

DIBA.1.B.7. Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas: carboncillo, lápiz negro, grafito, conté, sanguina, clarión, pastel, tinta china, acuarela, gouache, rotuladores, entre otras.

DIBA.1.B.8. Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto ambiental y sostenibilidad.

C. Percepción y ordenación del espacio.

DIBA.1.C.1. Fundamentos de la percepción visual.

DIBA.1.C.2. Principios de la Psicología de la Gestalt.

DIBA.1.C.3. Ilusiones ópticas. A lo largo de la historia: G. Arcimboldo, A. Mantegna, Allan Gilbert, M.C. Escher, Salvador Dalí, M. Duchamp. Formas volumétricas sencillas. Partes vistas y ocultas. Secciones y cortes. Análisis geométrico de figuras. La superposición y la relatividad del tamaño.

DIBA.1.C.4. La composición como método. El equilibrio compositivo. Centros de interés. Reglas de los impares. Direcciones visuales. Ley de la mirada. Limitación del enfoque. El contraste. Ley del horizonte. Aplicaciones.

DIBA.1.C.5. Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.

DIBA.1.C.6. Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva.

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. Síntesis aditiva y síntesis sustractiva. Color luz-color pigmento.

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.

E. Tecnologías y herramientas digitales.

DIBA.1.E.1. Dibujo vectorial. Introducción al dibujo en movimiento.

DIBA.1.E.2. Herramientas de edición de imágenes para la expresión artística.

DIBA.1.E.3. Programas de pintura y dibujo digital.

F. Proyectos gráficos colaborativos.

DIBA.1.F.1. La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto. Asignación de roles en el trabajo en grupo.

DIBA.1.F.2. Fases de los proyectos gráficos: definición del objetivo e idea principal, trabajos previos y de planificación (selección de herramientas, técnicas y soportes, recopilación de información), elaboración y desarrollo (bocetos y maquetas), creación de producto, evaluación del resultado final.

DIBA.1.F.3. Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.

DIBA.1.F.4. Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

DIBUJO ARTÍSTICO I		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
1. Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio, en especial el de Andalucía. CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2	1.1. Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas.	DIBA.1.A.1. DIBA.1.A.2. DIBA.1.A.3.
	1.2. Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.	DIBA.1.A.1. DIBA.1.A.2. DIBA.1.A.3.
	1.3. Relacionar la pluralidad cultural y artística con la libertad de expresión, argumentando la opinión propia de forma activa, comprometida y respetuosa, y analizando los usos del dibujo en diversas manifestaciones artísticas.	DIBA.1.A.1. DIBA.1.A.2. DIBA.1.A.3.
2. Analizar, con actitud crítica y reflexiva, producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute	2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada.	DIBA.1.A.2. DIBA.1.B.7.
	2.2. Analizar distintas manifestaciones culturales	DIBA.1.A.1.

del arte. CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.	y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos.	DIBA.1.A.2. DIBA.1.A.3.
3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico. CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.	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.	DIBA.1.B.2. DIBA.1.B.3. DIBA.1.B.4.
	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	DIBA.1.B.6. DIBA.1.B.8.
4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal. CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.	4.1. Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal.	DIBA.1.B.7. DIBA.1.B.8. DIBA.1.C.4
	4.2. Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica.	DIBA.1.B.6. DIBA.1.B.7. DIBA.1.C.5. DIBA.1.C.6.
5. Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias. CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.	5.1. Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen.	DIBA.1.A.3. DIBA.1.B.1. DIBA.1.B.7
	5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.	DIBA.1.C.1. DIBA.1.C.4.
6. Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias. CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	6.1. Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones.	DIBA.1.C.2. DIBA.1.C.3.
	6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.	DIBA.1.B.6. DIBA.1.C.4. DIBA.1.C.5
7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas. STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.	7.1. Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada	DIBA.1.B.5. DIBA.1.C.4.
	7.2. Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.	DIBA.1.B.8. DIBA.1.D.1. DIBA.1.D.2. DIBA.1.D.3. DIBA.1.D.4. DIBA.1.D.5
	7.3. Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.	DIBA.1.E.1. DIBA.1.E.2. DIBA.1.E.3
8. Adaptar los conocimientos y destrezas	8.1. Representar gráficamente el modelo elegido,	DIBA.1.B.1.

adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica. CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.	seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo.	DIBA.1.B.2. DIBA.1.B.3. DIBA.1.B.4. DIBA.1.B.5. DIBA.1.B.6.
	8.2. Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.	DIBA.1.A.3. DIBA.1.F.3.
9. Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas. STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	9.1. Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.	DIBA.1.A.3. DIBA.1.F.1. DIBA.1.F.2.
	9.2. Realizar proyectos gráficos colaborativos enmarcados en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del Dibujo Artístico y sus recursos.	DIBA.1.B.7. DIBA.1.B.8. DIBA.1.E.2. DIBA.1.E.3. DIBA.1.F.1. DIBA.1.F.2. DIBA.1.F.4.
	9.3. Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final.	DIBA.1.B.1. DIBA.1.B.8. DIBA.1.C.1. DIBA.1.C.5.
	9.4. Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.	DIBA.1.A.3.

Unidad temporal de la Programación de DIBUJO ARTÍSTICO I

Primer Trimestre, Segundo Trimestre, Tercer Trimestre

DAR 1º BSO

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE UNIDADES DIDÁCTICAS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9
SEPTIEMBRE																											
OCTUBRE																											
NOVIEMBRE																											
DICIEMBRE																											
ENERO																											
FEBRERO																											
MARZO																											
ABRIL																											
MAYO																											
JUNIO																											

29.0000/34h 1º Trimestre: (A) Técnica formal (B) Concepto y técnica del dibujo (B) La luz, el claroscuro, el color.
21.0000/42h 2º Trimestre: (C) Técnica y aplicación del espacio (B) La expresión gráfica y sus recursos elementales.
22.0000/44h 3º Trimestre: (C) Abstracción y uso digital (B) Técnica colaborativa.

DIBUJO ARTÍSTICO II

2º Bachillerato de Artes Plásticas

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1.

1.1 Identificar la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo con criterio propio relaciones entre ellas y valorándolo como herramienta de expresión.

1.2 Explicar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.

1.3 Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.

Competencia específica 2.

2.1 Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes.

2.2 Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas.

Competencia específica 3.

3.1 Recrear gráficamente la realidad mediante bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea.

3.2 Analizar, interpretar y representar la realidad a partir de obras gráficas que exploren las posibilidades expresivas de formas y texturas, empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo.

Competencia específica 4.

4.1 Usar el dibujo como medio de expresión, experimentando con diferentes materiales, técnicas y soportes, integrándolos en las producciones plásticas propias e incorporando las posibilidades que ofrece el cuerpo humano como recurso.

4.2 Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad.

4.3 Analizar la importancia del cuerpo humano en las propuestas artísticas contemporáneas, estudiando los diferentes materiales, técnicas y soportes utilizados.

Competencia específica 5.

5.1 Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas, explicando la influencia que ejercen y las relaciones que se establecen y reconociendo la importancia de la herencia cultural.

5.2 Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal.

Competencia específica 6.

6.1 Representar gráficamente las formas, sus posibles combinaciones y los espacios negativos y positivos presentes en entornos urbanos o naturales, a partir un estudio de los mismos intencionado y selectivo.

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.

Competencia específica 7.

7.1 Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados,

analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias.

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.

7.3 Emplear creativamente las tecnologías digitales en producciones gráficas, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.

Competencia específica 8.

8.1 Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual.

8.2 Lograr efectos perspectivas de profundidad en representaciones gráficas personales y creativas, atendiendo a las proporciones y los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad.

Competencia específica 9.

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

9.2 Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.

9.3 Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.

9.4 Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.

SABERES BÁSICOS

A. Concepto e historia del dibujo.

DIBA.2.A.1. El dibujo en el arte de los siglos XIX y XX. Obras más representativas de diferentes creadores y creadoras. Renovación del dibujo académico en el siglo XIX. Paisaje y flores. Obras más representativas de diferentes artistas, de Friedrich a Rothko.

DIBA.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.

DIBA.2.A.3. La Bauhaus y el diseño. Walter Gropius, Hannes Meyer y Mile van der Rohe.

DIBA.2.A.4. El dibujo como expresión artística contemporánea. Valor añadido y salidas profesionales. Dibujar en el espacio.

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

DIBA.2.B.1. La retentiva y la memoria visual.

DIBA.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.

DIBA.2.B.3. Textura visual y táctil.

DIBA.2.B.4. Técnicas gráfico-plásticas, tradicionales, alternativas y digitales.

C. Dibujo y espacio.

DIBA.2.C.1. La línea, el dibujo y la tridimensionalidad.

DIBA.2.C.2. La perspectiva. La perspectiva cónica y el dibujo artístico.

DIBA.2.C.3. Encuadre y dibujo del natural. Relación con la fotografía.

DIBA.2.C.4. Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.

DIBA.2.C.5. Geometría y naturaleza. Proporción áurea.

D. La luz, el claroscuro y el color.

DIBA.2.D.1. El sombreado y la mancha. Escalas y claves tonales. Gradiente de textura.

DIBA.2.D.2. Cualidades y relaciones del color. El contraste de color. Color local, tonal y ambiental. Usos del color en el dibujo. Valor expresivo de la luz y el color.

DIBA.2.D.3. Dimensiones del color. Aplicaciones prácticas.

DIBA.2.D.4. Perspectiva atmosférica.

DIBA.2.D.5. El color asociado a la línea. Arte óptico y geométrico.

E. La figura humana.

DIBA.2.E.1. Representación del ser humano a lo largo de la historia. Canon y proporción. Los estereotipos de belleza en diferentes épocas. Del canon griego a la representación de la figura humana en el siglo XX.

DIBA.2.E.2. Nociones básicas de anatomía artística. Antropometría. Estudio del movimiento en la figura humana (Matisse, Duchamp, Peter Jansen, entre otros).

DIBA.2.E.3. Apunte del natural. Estudio y representación del escorzo. Análisis del escorzo en la obra de Andrea Mantegna y otros autores.

DIBA.2.E.4. El retrato. Facciones y expresiones.

DIBA.2.E.5. El cuerpo humano como soporte y como instrumento de expresión artística.

F. Proyectos gráficos colaborativos.

DIBA.2.F.1. La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto. Análisis de los recursos humanos y materiales disponibles en la distribución de tareas.

DIBA.2.F.2. Fases de los proyectos gráficos. Elementos transversales en las fases de desarrollo: herramientas y estrategias para el seguimiento de la planificación, la coordinación y el desarrollo de ajustes en las tareas programadas ante imprevistos, análisis del impacto debido a la incorporación de nuevos elementos y sistemas no contemplados en el inicio.

DIBA.2.F.3. Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.

DIBA.2.F.4. Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

DIBUJO ARTÍSTICO II		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
1. Comprender el dibujo como forma de	1.1. Identificar la presencia del dibujo en diferentes	DIBA.2.A.1.

<p>conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio, en especial el de Andalucía.</p> <p>CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p>	<p>manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo con criterio propio relaciones entre ellas y valorándolo como herramienta de expresión.</p>	DIBA.2.A.3.
	<p>1.2. Explicar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.</p>	DIBA.2.A.2. DIBA.2.A.4
	<p>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.</p>	DIBA.2.A.2. DIBA.2.A.4.
<p>2. Analizar, con actitud crítica y reflexiva, producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.</p> <p>CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p>	<p>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.</p>	DIBA.2.A.4. DIBA.2.B.1. DIBA.2.C.1.
	<p>2.2. Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas.</p>	DIBA.2.A.4. DIBA.2.B.1
<p>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.</p> <p>CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.</p>	<p>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.</p>	DIBA.2.C.3. DIBA.2.C.4. DIBA.2.C.5.
	<p>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.</p>	DIBA.2.B.2. DIBA.2.B.3. DIBA.2.C.1. DIBA.2.D.1.
<p>4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.</p> <p>CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.</p>	<p>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.</p>	DIBA.2.B.4. DIBA.2.E.1. DIBA.2.E.2. DIBA.2.E.4. DIBA.2.E.5.
	<p>4.2. Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivas de profundidad.</p>	DIBA.2.C.2. DIBA.2.C.5.
	<p>4.3. Analizar la importancia del cuerpo humano en las propuestas artísticas contemporáneas, estudiando los diferentes materiales, técnicas y soportes utilizados.</p>	DIBA.2.B.4. DIBA.2.E.1. DIBA.2.E.2. DIBA.2.E.4. DIBA.2.E.5.
<p>5. Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.</p> <p>CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.</p>	<p>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.</p>	DIBA.2.A.1 DIBA.2.A.3. DIBA.2.A.4.
	<p>5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal.</p>	DIBA.2.C.4. DIBA.2.E.4. DIBA.2.E.5.

<p>6. Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.</p> <p>CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>	<p>6.1. Representar gráficamente las formas, sus posibles combinaciones y los espacios negativos y positivos presentes en entornos urbanos o naturales, a partir un estudio de los mismos intencionado y selectivo.</p>	<p>DIBA.2.B.2. DIBA.2.C.1. DIBA.2.C.2. DIBA.2.C.3. DIBA.2.C.4. DIBA.2.C.5</p>
	<p>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.</p>	<p>DIBA.2.C.1. DIBA.2.C.3. DIBA.2.E.3.</p>
<p>7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.</p> <p>STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>	<p>7.1. Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias.</p>	<p>DIBA.2.C.2. DIBA.2.C.4. DIBA.2.D.4.</p>
	<p>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 de claroscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la realidad y en la representación del mundo interior.</p>	<p>DIBA.2.D.1. DIBA.2.D.2. DIBA.2.D.3. DIBA.2.D.5.</p>
	<p>7.3. Emplear creativamente las tecnologías digitales en producciones gráficas, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.</p>	<p>DIBA.2.B.2. DIBA.2.B.4. DIBA.2.D.3. DIBA.2.D.5.</p>
<p>8. Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.</p> <p>CPSAA1.1, CPSAA5, CC1,CCEC4.1, CCEC4.2.</p>	<p>8.1. Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual.</p>	<p>DIBA.2.B.1. DIBA.2.B.3. DIBA.2.B.4.</p>
	<p>8.2. Lograr efectos perspectivas de profundidad en representaciones gráficas personales y creativas, atendiendo a las proporciones y los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad</p>	<p>DIBA.2.C.2. DIBA.2.D.4.</p>
<p>9. Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.</p> <p>STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>	<p>9.1. Planificar producciones gráficas de forma colaborativa, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.</p>	<p>DIBA.2.A.4. DIBA.2.C.3. DIBA.2.D.4. DIBA.2.F.1. DIBA.2.F.2.</p>
	<p>9.2. Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.</p>	<p>DIBA.2.A.3. DIBA.2.B.4. DIBA.2.D.5. DIBA.2.F.3. DIBA.2.F.4.</p>
	<p>9.3. Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.</p>	<p>DIBA.2.A.4. DIBA.2.C.3. DIBA.2.D.4. DIBA.2.F.4.</p>
	<p>9.4. Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.</p>	<p>DIBA.2.A.4.</p>

Unidad temporal de la Programación de DIBUJO ARTÍSTICO II

Primer Trimestre, Segundo Trimestre, Tercer Trimestre

DAR II 2º BTU

CURSO ESCOLAR 2023-24

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE UNIDADES DIDÁCTICAS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9
SEPTIEMBRE																											
OCTUBRE																											
NOVIEMBRE																											
DICIEMBRE																											
ENERO																											
FEBRERO																											
MARZO																											
ABRIL																											
MAYO																											
JUNIO																											

Asignatura DAR II
 37 sesiones 48h 1º Trimestre: Bloque I: Lógica / B1. Conceptos del dibujo / B1.2. Expr. gráfica y recursos técnicos
 30 sesiones 40h 2º Trimestre: B1.3. Dibujo y Espacio / B1.4. La luz, el color y el colorido
 22 sesiones 31h 3º Trimestre: B1.5. La figura humana B1.6. Proyecto artístico

4.1.3. PROYECTOS ARTÍSTICOS

1º Bachillerato de Artes Plásticas

Introducción

La materia de Proyectos Artísticos combina una concepción del arte centrada en la expresión personal, con otra en la que resulta fundamental la concreción de los objetivos y finalidades que se plantean en la ejecución de un proyecto artístico, incidiendo, especialmente, en la planificación y gestión del mismo, así como en el efecto que este pueda tener entorno físico más cercano o en otras parcelas de la realidad accesibles a través de internet o de las redes sociales. Se pone, así, el énfasis tanto en el proceso como en el resultado. Al hablar de proyectos, se hace aquí referencia a una amplia gama de posibilidades, que van desde los microproyectos, que interactúan entre sí, a un gran proyecto que se realice durante todo el curso, pasando por fórmulas mixtas que se adapten mejor a las necesidades y particularidades de cada grupo y de cada centro educativo. La materia incluye cinco competencias específicas. Estas competencias específicas permiten al alumnado desarrollar un criterio de selección de propuestas de proyectos artísticos, realizables y acordes con la intención expresiva o funcional y con el marco de recepción previsto. Le permiten, además, planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto. Posibilitan también la realización efectiva de los proyectos con vistas a expresar la intención con la que fueron creados y a provocar un determinado efecto en el entorno. Asimismo, favorecen la puesta en común de las distintas fases del proceso para evaluar la marcha del proyecto, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión. Por último, facilitan el correcto tratamiento de la documentación que ha de dejar constancia del proyecto, de su resultado y de su recepción. Dado que en esta materia se invita al alumnado a asumir la doble función de artista y gestor cultural, los saberes básicos se organizan en tres bloques denominados «Desarrollo de la creatividad», «Gestión de proyectos artísticos» y «Retórica y presentación de proyectos artísticos».

En el primer bloque se recogen las técnicas y las estrategias que permitirán superar el bloqueo creativo y fomentar la creatividad, entendiendo la misma como una destreza personal y una herramienta para la expresión artística. En el segundo se incluyen saberes relacionados con la metodología proyectual; la sostenibilidad y el impacto de los proyectos artísticos; el emprendimiento cultural y otras oportunidades de desarrollo ligadas a este ámbito; así como las estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo. En el tercer bloque se abordan las diferentes técnicas para la preparación de la presentación pública de un proyecto artístico, tanto el documento con la información como la defensa pública del mismo. Se espera, por tanto, que las situaciones de aprendizaje promuevan, a través de

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

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.

El desarrollo de la creatividad es un desempeño fundamental de esta materia. El alumnado debe descubrir, de una manera práctica, que la creatividad es una herramienta para la expresión artística y también una destreza personal de aplicación en los distintos ámbitos de la vida. En este sentido, contrariamente a lo que se desprende de ciertos mitos o ideas preconcebidas que conviene desmontar, la creatividad puede desarrollarse, por ejemplo, a través de diversas técnicas y estrategias, incluidas aquellas que facilitan la superación del bloqueo creativo; o a partir de distintos estímulos y referentes hallados en la observación activa del entorno o en la consulta de fuentes iconográficas o documentales.

La exploración y la experimentación contribuyen a la generación de ideas de proyecto en las que, para descartarlas o perfeccionarlas, se ha de profundizar mediante la realización de bocetos, croquis, maquetas, pruebas de color o de selección de materiales, etc. Estas ideas han de tener en cuenta las pautas que hayan podido ser establecidas, debiendo responder a una necesidad o a una intención previamente determinada o definida durante ese mismo proceso de generación de ideas, en función del contexto social y de las características de las personas a las que se dirigen.

Una vez que, de manera individual o colectiva, se han generado, descartado y perfeccionado distintas ideas de proyecto, se debe proceder a la selección de la propuesta que se va a realizar, atendiendo a su relevancia artística, a su viabilidad, a su sostenibilidad y a su adecuación a la intención expresiva o funcional, así como al marco de recepción previsto.

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

2. Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando los recursos disponibles y evaluando su sostenibilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.

La adecuada planificación de las fases y del proceso de trabajo de un proyecto artístico condiciona su desarrollo y su resultado final. Esta planificación proporciona una visión global de lo que se pretende hacer, del modo y del lugar en que se quiere llevar a cabo, de los recursos materiales y económicos con los que se cuenta, de las personas que participarán y de las funciones que realizarán, así como del resultado y de la repercusión que se desean obtener, tanto desde el punto de vista artístico como desde el personal y el social.

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

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

3. Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno.

La realización efectiva de proyectos artísticos, individuales o colectivos, conlleva, entre otras tareas, la correcta selección de espacios, técnicas, medios y soportes, así como el reparto de las distintas funciones que hay que desempeñar en las diferentes fases del proceso. Para que estas y otras decisiones relativas, por ejemplo, a posibles modificaciones de la planificación inicial, sean acertadas, se han de determinar previamente, tanto la intención expresiva o funcional del proyecto, como los efectos que se espera que este tenga en el entorno. La falta de coherencia de las decisiones con estos elementos esenciales del proyecto puede poner en riesgo el éxito de la empresa.

Por otro lado, la identificación y la asunción de diversas tareas y funciones en la ejecución del proyecto favorecerán el descubrimiento de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional ligadas al ámbito artístico, incluidas las relativas al emprendimiento cultural. Estas oportunidades cuentan con el valor añadido que aporta la creatividad.

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

4. Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto, intercambiando ideas, comentarios y opiniones con diversas personas, incluido el público receptor, para evaluar la marcha del proyecto, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión en el entorno.

La puesta en común de las distintas fases del proyecto y el intercambio de ideas, comentarios y opiniones al respecto, ya sea entre sus responsables o con otras personas, permite asegurar la evaluación interna y externa de los avances realizados y del logro de la intención inicial planteada, así como incorporar, en su caso, posibles aportaciones de mejora.

Son especialmente relevantes las reacciones del público receptor. Por esta razón, conviene hacerlo participe del proyecto, diversificando los medios y soportes de comunicación y difusión, y planteando mecanismos que, por un lado, faciliten la comprensión del sentido y de la simbología del proyecto y, por otro, recojan las ideas, los sentimientos y las emociones que ha experimentado ante la propuesta artística. En este sentido, cabe recordar que la visualización del proceso de creación y de las dificultades encontradas durante el proyecto mejora la comprensión del resultado final y, por tanto, optimiza su repercusión en el entorno.

Con este mismo objetivo, a la hora de concebir el proyecto, puede tenerse en cuenta la posibilidad de recurrir a referentes cercanos o a elementos del patrimonio local, ya que esto permite ubicar tanto física como simbólicamente al público receptor en un entorno familiar, generando un horizonte de expectativas que, por afinidad o contraste, aporta relieve al proyecto. Los significados y la simbología de los referentes cercanos o de los elementos del patrimonio local se combinarán con los del proyecto artístico, generando nuevas oportunidades para el entorno.

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

5. Tratar correctamente la documentación de un proyecto artístico, seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente todo el material, para dejar constancia de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción.

El tratamiento de la documentación, tanto física como digital, es un componente esencial de todo proyecto artístico. Esta competencia incide en ese aspecto, considerando tres grandes vertientes en lo relativo a los documentos textuales, visuales, sonoros, audiovisuales o de cualquier otro tipo, que hayan podido ser utilizados o generados en el marco del proyecto: por una parte, todos aquellos que aportan una base teórica, informativa o inspiradora; por otra, los que han sido elaborados para dar respuesta a las necesidades concretas de cada una de las fases del proyecto; y, por último, los que registran el proceso creativo, así como el resultado y la recepción del mismo.

Las tareas asociadas a esta competencia comprenden la selección de fuentes, medios y soportes; la elaboración de documentos; la organización del material; el registro reflexivo del proceso y de su resultado y recepción; así como el archivo ordenado, accesible y fácilmente recuperable de toda la documentación.

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

SABERES BÁSICOS

A. Desarrollo de la creatividad.

PART.1.A.1. Definición de creatividad. Tipos de creatividad. La creatividad como destreza personal y herramienta para la expresión artística. Indicadores de la creatividad.

PART.1.A.2. Estrategias y técnicas de fomento y 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.

PART.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.

B. Gestión de proyectos artísticos.

PART.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.

PART.1.B.2. Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.

PART.1.B.3. Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo.

PART.1.B.4. La redacción del proyecto. Citas y referencias.

PART.1.B.5. Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.

PART.1.B.6. Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico. El emprendimiento cultural.

C. Retórica y presentación de proyectos artísticos.

PART.1.C.1. Tipos de presentación y selección de contenido.

PART.1.C.2. Declaración de intenciones.

PART.1.C.3. Defensa del proyecto. Hablar en público.

PART.1.C.4. Gestión y visibilidad del proyecto.

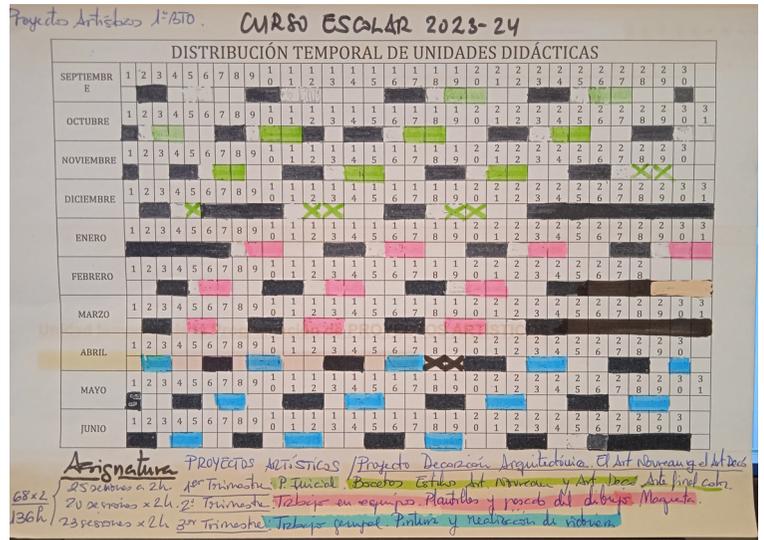
PROYECTOS INTEGRADOS		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes Básicos
1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creativas, elaborando bocetos y maquetas, y valorando críticamente la relevancia artística, la 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. CCL1, STEM3, CD1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1.	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.	PART.1.A.1. PART.1.A.2. PART.1.A.3.
	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	PART.1.B.1. PART.1.B.4. PART.1.C.1.
	2.1. Establecer el plan de trabajo de un proyecto	PART.1.B.1.

<p>2. Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando los recursos disponibles y evaluando su sostenibilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.</p> <p>STEM1, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC4, CE1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>	<p>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>PART.1.B.2. PART.1.B.5.</p>
	<p>2.2. Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles.</p>	<p>PART.1.B.1. PART.1.B.3.</p>
	<p>2.3. Presentar y defender públicamente un proyecto artístico ante un comisariado, concurso, galerista, o cliente, considerando la información relevante y la mejor forma de comunicarla para conseguir el objetivo que se plante: difusión, financiación, u otros.</p>	<p>PART.1.C.1. PART.1.C.2. PART.1.C.3.</p>
<p>3. Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno.</p> <p>CCL1, CD3, CPSAA1.2, CPSAA3.2, CC3, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>	<p>3.1. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados.</p>	<p>PART.1.B.1. PART.1.B.2. PART.1.B.3. PART.1.B.5. PART.1.B.6.</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>PART.1.B.4. PART.1.C.3.</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>PART.1.B.1. PART.1.C.2. PART.1.C.3.</p>
	<p>3.4. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa.</p>	<p>PART.1.B.6. PART.1.C.2. PART.1.C.4.</p>
<p>4. Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto, intercambiando ideas, comentarios y opiniones con diversas personas, incluido el público receptor, para evaluar la marcha del proyecto, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión en el entorno.</p> <p>CCL1, CCL2, STEM1, CD2, CPSAA5, CC3, CE3, CCEC2, CCEC4.2.</p>	<p>4.1. Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora formuladas por distintas personas, incluido el público receptor.</p>	<p>PART.1.B.1. PART.1.B.2. PART.1.C.2.</p>
	<p>4.2. Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno.</p>	<p>PART.1.B.1. PART.1.B.2.</p>
	<p>4.3. Evaluar la repercusión que el proyecto ha tenido en el entorno, considerando las valoraciones del público receptor y analizando el logro de la intención inicial planteada, así como la pertinencia de las soluciones puestas en práctica ante las dificultades afrontadas a lo largo del proceso.</p>	<p>PART.1.B.1. PART.1.B.5. PART.1.C.4.</p>
<p>5. Tratar correctamente la documentación de un proyecto artístico, seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente todo el material, para dejar constancia de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción.</p> <p>CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA4, CPSAA5,</p>	<p>5.1. Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora.</p>	<p>PART.1.B.3. PART.1.B.4.</p>
	<p>5.2. Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto artístico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados.</p>	<p>PART.1.B.4. PART.1.C.1. PART.1.C.2.</p>
	<p>5.3. Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de</p>	<p>PART.1.B.1. PART.1.B.3.</p>

CCEC2, CCEC4.2	autoevaluación.	
	5.4. Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación.	PART.1.B.3. PART.1.B.4.

Unidad temporal de la Programación de PROYECTOS ARTÍSTICOS

Primer Trimestre, Segundo Trimestre Tercer Trimestre



4.1.4 ESCENOGRAFÍA

MATERIA DE DISEÑO PROPIO.

2º Bachillerato de Artes Plásticas y Artes Escénicas

1. Justificación del Proyectos

La instrucción 1/2022 de 23 de junio de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa en el apartado tercero 9 establece la posibilidad de diseñar y ofertar en los cursos de bachillerato ASIGNATURAS DE DISEÑO PROPIO . Las mismas están pensadas para dotar de un espacio propio dentro del horario regular de nuestro alumnado para que se trabaje en el aula de forma integrada el desarrollo de las competencias clave sin las limitaciones de las áreas tradicionales y pudiendo adaptar los saberes a las necesidades e idiosincrasia particular del IES Ramón Carande y de sus Bachilleratos Artísticos en la Zona Polígono Sur. La Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE) establece que la educación debe ser integral y promover la interdisciplinariedad entre áreas de conocimiento, y es aquí donde nuestro Departamento de Dibujo propone una asignatura de ESCENOGRAFÍA creada con el fin de atender la recreación del espacio escénico de los montajes teatrales que se celebran en nuestro centro por parte del Bachillerato de Artes Escénicas, y la preparación para el módulo superior de Escenografía de la ESAD al que cada año accede alumnado del Bachillerato de Artes Plásticas. Dicha asignatura y programación estará siempre en consonancia con las propuestas que desde ARES nos hagan los profesores de dicha asignatura , poniendo especial énfasis en EL MUSICAL de final de curso. Se optimiza con ello los recursos del instituto. Primero los personales, con el alumnado específico que recibirá la enseñanza , así como con los profesores que podrían impartirla en el Departamento y que están reconocidos como profesionales artísticos fuera de las aulas .Luego los espaciales ya que la infraestructura del centro permite el desarrollo de la disciplina . Por todo ello, la inclusión de este proyecto en nuestra oferta educativa refleja nuestro compromiso con una educación integral y el desarrollo de habilidades creativas y artísticas en nuestros estudiantes del Bachillerato de Artes Plásticas y

Escénicas, así como optimizar y poner en valor la presencia de un profesorado cualificado, que trabajan en el IES Ramón Carande

1.1. La escenografía es el resultado material que se obtiene tras diseñar los espacios escénicos de una obra donde la técnica, el arte y la capacidad para recrear decorando, están implícitos en este proceso, convergiendo en un estilo que ha de representar lo que indique el guion, el imaginario que quiere trabajar el director y que se alinee con los intereses del alumnado que lo pone en práctica. Tanto Artes Plásticas como Artes Escénicas NECESITAN de un espacio físico, con horario y docencia ESPECIALISTA para poner en práctica el único elemento que queda más descolgado en estas dos especialidades, que es el DISEÑO DEL ESPACIO ESCÉNICO de un espectáculo. La experiencia de la representación, los aprendizajes de lenguajes, procedimientos y saberes adquiridos desde ambos lados de la práctica escénica, refuerzan la calidad educativa que busca nuestro centro, ya que desarrolla las competencias clave del alumnado y les prepara para afrontar los retos del siglo XXI como gestores de su producto, sin intermediarios que piensen por ellos. En un mundo donde las IA han entrado sin pedir permiso al profesional cualificado, se hace necesario que el alumnado escénico y plástico sea MULTIDISCIPLINAR, para poder dar las órdenes precisas a esos programas basados en 'prompts' como el programa Midjourney que diseña sólo cualquier producto 2D o 3D, música, sonido, e incluso películas o documentales. Sólo desde un vocabulario específico y ejecuciones precisas será la persona la que diseñe lo que quiere y no la máquina. Son las órdenes escritas, pensadas, y ordenadas por el creativo las que construirán el ocio de mañana. Quién NO SABE, no tiene capacidad de mando ni de diseño. El proyecto está centrado en potenciar el trabajo de grupo y en cadena, con una finalidad artística aplicada al marco del teatro y el musical. La formación de un profesional que gestiona y controla todo el proceso escénico o plástico para posibilitarle una autogestión de su producto o al menos controlar el trabajo de terceros en el mismo. Para ello abarcarán los conocimientos de los 8 bloques de conocimientos esenciales para la producción de un espectáculo que se han señalado en los contenidos.

1.2. ESPACIOS. Contamos con un aula de VOLUMEN, donde se imparten distintas clases, Proyectos Artísticos, Diseño, y 4º de la ESO, y otra clase específica para Dibujo y Fundamentos de Arte o Cultura Audiovisual. Creemos que el aula de volumen puede ser un buen lugar para que no más de 15 alumnos puedan trabajar cómodamente, sin peligro de entorpecerse por la cercanía y el material, y teniendo un espacio relativamente grande para ejercer en él un reparto de tareas y abarcar 3 proyectos o fases del proyecto al mismo tiempo (5 alumnos/as en cada uno). El Centro también dispone de un aula específica de Tecnología en donde ocasionalmente, para alguna pieza más grande y siempre con el beneplácito de el Departamento que la tiene asignada, podría servirnos como lugar alternativo de ubicación para el ensamble de los montajes más grandes, y que además se encuentra a pocos metros del salón de actos.

ESCENOGRAFÍA es un proyecto que SUMA dentro del IES Ramón Carande y que encumbra a su BACHILLERATO de ARTES como buque insignia en la zona de Polígono Sur.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

2.1. Adquirir la capacidad para encontrar soluciones de diseño en la obra teatral/musical del año en curso, estudiar alternativas y evaluarlas.

2.2. Solucionar problemas estructurales, económicos, y espaciales una vez visto el territorio escénico con el que hay que interactuar para diseñar el proyecto.

2.3. Adquirir la capacidad de (auto)reflexión analítica y (auto)crítica en el trabajo creativo.

2.4. Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente.

2.5. Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo

SABERES BÁSICOS

3.1. Dibujo Artístico. Principios generales de las técnicas de representación artística. Conocimiento de las técnicas instrumentales del diseño creativo y básico. Técnicas plásticas y manejo de materiales e instrumentos para la representación artística (pintura, collage, aerografía, y ensamblaje) Dibujo técnico básico y elemental para la solución de problemas de medición, escala, compensación y proporción .

3.2. Figurinismo. Conocimiento y valoración de la tecnología del espectáculo, para la utilización expresiva de los materiales convencionales y expresivos. Condicionamientos materiales de la tecnología del figurinismo aplicado al espectáculo. Técnicas básicas constructivas de volúmenes básicos y revestimiento de superficies. Valoración y selección de los procesos instrumentales idóneos para cada proyecto. Capacidad de reconocer y escoger la propia técnica y nivel de iconicidad o abstracción de los elementos de la representación. La tipología de escenografías que se pueden encontrar en el teatro se clasifican según la forma que tienen de recrear o representar el lugar donde transcurre la acción de la obra. Los tipos de escenografías son las siguientes:

Realista. Recrean con verosimilitud el lugar en el que se desarrolla la acción.

Abstracta. Recrea un espacio no realista ni específico en el que transcurre la acción de la obra de teatro.

Sugerente. Focaliza el interés en un objeto específicamente.

Funcional. Suple las necesidades escénicas de los actores y actrices cuando están actuando.

3.3. Espacio Escénico. Concepción y análisis del espacio y del tiempo escénicos y su significación. Principios formales y de contenido, lenguaje y metodología del espacio escénico. Elementos escenográficos en el teatro

- **Tramoya.** Se trata de los mecanismos que realizan los cambios de decorados principalmente. También sirven para hacer o apoyar los efectos especiales.
- **Bocetos.** Se realizan a mano alzada ya que son dibujos que representan las medidas y el espacio del *stage*.
- **Maqueta.** Se trata de una recreación del *stage* en 3 dimensiones incluyendo los elementos del decorado y el atrezzo.
- **Planos.** Ayudan también a representar el espacio de la escena, pero en este caso en 2 dimensiones a escala. Incluyen las 2 vistas, tanto caras como lados.
- **Bastidores.** Espacio localizado en la parte de detrás del *stage* donde se preparan los actores o actrices que van a intervenir en la escena. Está compuesto por armazones que se sitúan a los lados del *stage*.
- **Soportes.** Aguantan el peso de la escenografía. Pueden estar contruidos con madera o hierros. Preferentemente materiales reciclados y reciclables de poco peso
- **Otros elementos.** Además de los indicados, que son los elementos principales, en una escenografía se incluyen más. Depende del montaje y del tipo de escenografía que requiera una obra de teatro, encontraremos más o menos elementos con unas funciones u otras.

3.4. Indumentaria. Estudio histórico y análisis del lenguaje escénico del personaje, en sus aspectos estéticos, semióticos, antropológicos y sociológicos. Reconocimiento y análisis de los signos que emiten el cuerpo y el vestido del actor o la actriz, para su adecuación o modificación en función de los requerimientos del personaje. El color Psicológico. La ARMONÍA en escena, cálidos , fríos, complementarios y monocromáticos. Costura elemental (doblados, botones, ajustes, aplicaciones) El cosplay. Los complementos (bolsos, gorros, objetos de atrezzo variado) y transformaciones de los mismos mediante apliques, recortes o añadidos.

*** Abordar el tema de LOS FORILLOS O PANELES de separación de espacios como improvisados Cicloramas (la pintura o el telón que se encarga de decorar y ambientar la obra teatral) que pueden servirnos tanto para aplicarlo a la escena como a alguna acción artística con técnica mixta (costura superpuesta, pachwork, etc) que incluya el bordado, la costura y la pintura (campamentos Sáharaquis, a la espera de confirmar el proyecto)

3.5. El Proyecto. Maquetismo. Técnicas de representación tridimensional. Materiales. Escalas. Valoración y selección de los procesos instrumentales idóneos para cada proyecto. Utilización de materiales reciclados. La cola, la silicona y utensilios tecnológicos básicos (martillo , clavos , paneles de contrachapado y serrucho/següeta). Conceptos Arquitectura efímera. Montaje y desmontaje. Optimización y reversibilidad de los elementos decorativos en escena. Recogida, etiquetaje y reutilización de elementos estructurales básicos para diferentes montajes

3.6. Maquillaje y Caracterización. Reconocimiento y el análisis de los signos que emiten el cuerpo y el rostro del actor. Dominio de las herramientas para su adecuación o modificación en función de los requerimientos del personaje. La paleta. Tipo de piel y sus cuidados.

- Productos.
- Uso de pinceles y brochas.
- Carametría (estudio del rostro)
- Colorimetría (estudio del color)
- La peluca y añadidos en el rostro.

3.7. Técnicas de realización de materiales. Conocimiento y utilización de los procesos productivos y constructivos. Comprensión de los procesos, elementos y procedimientos técnicos. Adaptación de procedimientos constructivos y elementos técnicos a la realidad física de los espacios y a la movilidad. Conocimiento de los principios de comportamiento de los materiales. Selección de materiales adecuados a cada realización. Apreciación de la calidad estética y los límites convencionales de procedimientos y elementos técnicos y constructivos. Apreciación de la calidad estética de los materiales. Pátinas e imitación de texturas y superficies.

3.8. Escaleta de trabajo en talleres. Reparto de funciones atendiendo al talento de los integrantes del grupo durante el curso distribuyendo un trabajo en cadena. Diseño de tareas específicas a desarrollar en escena durante los ensayos finales y la(s) representación(es)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

4.1. Domina de los recursos expresivos necesarios para el desarrollo de la utilización la plástica escénica .

4.2. Demuestra capacidad de interacción con el resto de lenguajes que forman parte del espectáculo .

4.3. Concibe y fundamenta el proceso creativo personal, tanto en lo que se refiere al cultivo de su propio talento plástico y/o escénico, como a la renovación estética del territorio en el que lo desarrolla ,con una visión artística personal que se combina con la de otros artistas participando en un proyecto artístico o comunicativo común

4.4. Entrega en tiempo y forma el trabajo concebido para la representación en un arte final correcto ,terminando su cometido tras la función/es que se representen manteniéndose en todo momento pendiente de la revisión de atrezzo e instalaciones.

*****NOTA:** De seguir un esquema para evaluar la asignatura , lo haríamos siguiendo las pautas que se encuentran en los **PROYECTOS INTEGRADOS** que se adaptan perfectamente a la estructura de la asignatura.

Unidad temporal de la Programación de ESCENOGRAFÍA

Primer Trimestre, Segundo Trimestre, Tercer Trimestre

ESCENOGRAFÍA 2º BACH

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE UNIDADES DIDÁCTICAS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9
SEPTIEMBRE																											
OCTUBRE																											
NOVIEMBRE																											
DICIEMBRE																											
ENERO																											
FEBRERO																											
MARZO																											
ABRIL																											
MAYO																											
JUNIO																											

*Tríbea Juvenil, TecnoLab y Maestros - Escuela de Teatro, Colofonico - Montaña
 SIMULACIÓN A través de roles y unidades sin mí, por la vida - Modelos para la creación - ESCENOGRAFÍA
 Creación - Cartel de la Fundación - Creación de Modelos - Creación MAQUETA
 Investigación - Estudios orientados a la creación
 www.orientacionandulata.es
 estudio de la E
 el estudio, escenario
 y Atención implementado.*

4.1.5. DISEÑO

2º Bachillerato de Artes Plásticas

El concepto de diseño ha ido evolucionando a lo largo de la historia, pero es a partir de la Revolución Industrial cuando, a medida que los procesos industriales mecanizados van superponiéndose y sobrepasando a los artesanales, la organización y la planificación ganan en importancia. En consecuencia, el concepto se va acercando a su acepción más actual. Gracias al diseño se mejora nuestra calidad de vida, generando productos, aplicaciones y servicios que modifican e intervienen en el entorno según unas necesidades concretas. El diseño se ha convertido en una actividad fundamental en nuestro mundo, ya que se encarga de dinamizar la industria y la economía, y es, a su vez, un motor generador de consumo. Por este motivo, se hace necesaria una reflexión acerca de cómo optimizar los recursos disponibles y llevar a cabo un diseño sostenible que posibilite el equilibrio entre la calidad de vida y la modificación del entorno sin deteriorar el medioambiente y sin comprometer los recursos naturales. Junto a esta reflexión de sostenibilidad surge un discurso centrado en la igualdad de oportunidades, en el respeto a la diversidad y, en consecuencia, en la adecuación a un diseño cada vez más inclusivo.

El conocimiento del diseño no solo incluye los antecedentes, corrientes, estéticas y figuras relevantes, sino también la respuesta a problemas concretos que existen detrás de una necesidad funcional. El diseño proporciona al alumnado herramientas para desarrollar ideas, representarlas y dar solución a problemas concretos, favoreciendo el uso de metodologías proyectuales propias de esta disciplina.

Por otro lado, y de manera transversal, se incluye en los temas de análisis propios de la materia la transformación que ha supuesto en todos los ámbitos del diseño la democratización de los medios y herramientas digitales, ya que estas han supuesto una revolución tanto en el tiempo que se invierte en un proyecto, como en las metodologías de trabajo, las técnicas de creación, la presentación y la difusión de proyectos.

La materia de Diseño proporciona al alumnado los fundamentos y destrezas necesarios para iniciarse en el diseño y sienta las bases para afrontar estudios superiores relacionados con esta disciplina. Supone una aproximación tanto a los principales campos del diseño como a distintas metodologías de análisis, estudio y creación, que son aplicables también a otros ámbitos de conocimiento. Para ello, la materia se organiza en torno a los siguientes cuatro grandes ejes temáticos. En un primer lugar, un análisis reflexivo y crítico del mundo que rodea al alumnado, que permitirá identificar las estructuras formales, semánticas y comunicativas de los productos de diseño mediante la descodificación de su lenguaje específico. En segundo lugar, el conocimiento de las técnicas, herramientas y procedimientos analógicos y digitales de creación, composición, representación y presentación propios del diseño bidimensional y tridimensional. En un tercer lugar, la profundización en las metodologías proyectuales aplicadas al desarrollo de productos innovadores y creativos sobre la base del diseño inclusivo. Y, por último, en cuarto lugar, el estudio de la relación entre forma y función en el diseño.

Las competencias específicas de la materia de Diseño se formulan en torno a esos cuatro ejes que emanan de las competencias clave y los objetivos establecidos para la etapa de Bachillerato. Estas competencias específicas están diseñadas de manera que varias de ellas pueden acometerse de manera global y simultánea, por lo que el orden en el que se presentan no es vinculante ni representa ninguna jerarquía entre ellas.

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

Los saberes básicos de la materia se organizan en cuatro bloques. El primero, denominado «Concepto, historia y campos del diseño», permite abordar la evolución histórica del diseño, así como conceptos más recientes como el diseño sostenible o el diseño inclusivo. Este bloque también incluye los diversos campos de aplicación del diseño, así como una reflexión sobre ausencias y olvidos en este ámbito, como el de las mujeres diseñadoras o las aportaciones al diseño contemporáneo de culturas que no pertenecen al foco occidental. «El diseño: configuración formal y metodología» es la denominación del segundo bloque, que abarca los elementos básicos del lenguaje propio del diseño y sus formas de organización, desde la sintaxis visual y los significados, hasta las diferentes fases del proceso de diseño. En este bloque se incorpora asimismo una aproximación a aspectos relacionados con la propiedad intelectual. El tercer bloque, titulado «Diseño gráfico», incorpora los campos propios del diseño bidimensional, como la tipografía, el diseño editorial, la imagen de marca, la señalética y el diseño publicitario bidimensional. También recoge las técnicas propias del diseño gráfico y la maquetación, además de la concepción de proyectos de comunicación gráfica. El cuarto y último bloque, denominado «Diseño tridimensional», atiende al diseño de producto y el diseño de espacios. En este bloque se incluyen los sistemas de representación espacial adecuados a cada proyecto, considerando también el packaging o la representación de volúmenes. Este último bloque introduce los conceptos de ergonomía, biometría y antropometría, además del de diversidad funcional. En cuanto al diseño de espacios, se recogen, por un lado, sus tipologías y las sensaciones que estos generan y, por otro, el diálogo entre el diseño y la funcionalidad de los espacios, incorporando la perspectiva del diseño inclusivo.

El aprendizaje de estos saberes cobra todo su sentido gracias al papel fundamental que juegan en el proceso de adquisición de las competencias específicas. Por ello, el orden secuencial en el que están presentados no debe interpretarse como una invitación a que sean tratados de manera sucesiva; al contrario, será necesario abordarlos de manera integral, con el fin de facilitar al alumnado una visión global del diseño. De manera transversal, se incorporará el uso de herramientas digitales aplicadas tanto al diseño bidimensional como al tridimensional.

Para favorecer la adquisición de las competencias específicas de la materia, es necesario proponer unas situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado mejorar el desempeño de las habilidades de creación, innovación, trabajo en equipo y experimentación con diferentes técnicas, tanto tradicionales como digitales. En el desarrollo de estas situaciones, los bloques de saberes se trabajan conjuntamente, siempre de acuerdo a la naturaleza de la situación de aprendizaje. De esta forma, los conocimientos, destrezas y actitudes se adquieren y se aplican de manera interrelacionada y progresiva, profundizando en su grado de complejidad. Estas situaciones de aprendizaje deben proporcionar una visión dinámica de las oportunidades de desarrollo personal, académico y profesional que ofrece esta materia, y facilitar la posible transferencia de estos aprendizajes a otros campos o disciplinas. Además, para contribuir a una formación global del alumnado, se deben abordar, de manera transversal aspectos relacionados con la prevención y gestión responsable de los residuos, así como sobre la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los materiales utilizados en los proyectos. También se debe propiciar la reflexión sobre otros aspectos relevantes relacionados con el impacto sociocultural de esta disciplina, como el consumo responsable o la propiedad intelectual para proteger la creatividad propia y ajena.

Por último, no hay que olvidar que diseñar es planificar y, por tanto, anticipar las actuaciones e intervenciones para obtener la solución a un problema determinado. El objetivo del diseño es mejorar el entorno, y con él, la calidad de vida, mediante la mejora de los productos que utilizamos. El diseño implica trabajo interdisciplinar, interacción de saberes, conexión de disciplinas; en definitiva, se trata de una gran herramienta a disposición del alumnado capaz de aprovechar su poder de transformación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Identificar los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y tridimensional, para profundizar en la comprensión tanto de la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes.

La diversidad del patrimonio cultural y artístico es una riqueza de la humanidad. Los productos elaborados por esta materializan esa diversidad en su diseño, que se fundamenta en unos procesos y herramientas propios. Mediante la

exploración de las formas y funciones de esos objetos y producciones, tanto bidimensionales como tridimensionales, el alumnado puede descifrar sus estructuras internas y los procesos materiales y conceptuales empleados en su creación, generando así una oportunidad para reflexionar sobre las posibilidades de volver a transformar estos objetos ya existentes, mejorándolos en su funcionalidad o adaptándolos a nuevas necesidades.

Los ámbitos de aplicación del diseño son extremadamente amplios, ya que su desarrollo cubre la totalidad de la actividad humana. De la misma forma, los lenguajes específicos del diseño son igualmente ricos y plurales, y presentan una importante dimensión simbólica y semántica. Los soportes, medios y elementos pueden ser muy numerosos, de modo que su estudio resulta complejo. Pese a ello, los significantes y los significados de los productos de diseño se articulan mediante una sintaxis que podría considerarse como universal, aunque presenta a menudo variantes culturales, geográficas, económicas y sociales que deben conocerse para comprender mejor su intención comunicativa y para que la recepción de estos productos sea correcta.

La asimilación de esta sintaxis por parte del alumnado le permite comprender los lenguajes que articula, así como valorar el peso de la función y la forma en cualquier producto de diseño. De este modo, puede identificar la relación existente entre estos dos conceptos, de cuyo equilibrio o desequilibrio depende la identidad de un producto de diseño.

El alumnado puede trabajar estos aspectos por medio de la investigación de fuentes documentales de diversos tipos, analógicas o digitales, así como a partir del análisis de los propios objetos, comunicando sus conclusiones mediante producciones orales, escritas y multimodales.

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

2. Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural.

El concepto de diseño ha variado a lo largo de la historia, pero siempre ha estado ligado a la planificación del desarrollo de productos que aporten soluciones a problemas determinados. Como consecuencia de la variabilidad de los problemas y necesidades de las distintas sociedades y ámbitos de aplicación, la historia del diseño refleja cómo las circunstancias históricas, geográficas, económicas y sociales han condicionado fuertemente la estética y la funcionalidad de los productos que aquellas han creado. El conocimiento de estos aspectos por el alumnado le conduce, además, a una reflexión profunda acerca del modo en que la humanidad ha ido transformando el planeta sin tomar conciencia del impacto medioambiental que producía. En cambio, el diseño actual se presenta como una potente herramienta para buscar la sostenibilidad en cualquier actividad, posibilitando así la amortiguación de dicho impacto.

También se propiciará la reflexión sobre otros aspectos relevantes que ayuden a visibilizar ausencias importantes en la construcción del canon del diseño, como la de mujeres entre las figuras relevantes de esta disciplina o la de la aportación de las culturas no occidentales.

El alumnado puede trabajar estos aspectos por medio de la investigación de fuentes documentales de diversos tipos, tanto analógicas como digitales, así como del análisis de los propios objetos, comunicando sus conclusiones mediante producciones orales, escritas y multimodales.

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

3. Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, 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.

El enfoque mundial del consumo responsable mayoritariamente a estrategias comerciales y de márketing vinculadas al diseño gráfico, a campañas de diseño publicitario, al packaging de los productos a consumir o al diseño de espacios que favorecen la actividad comercial, por lo que el giro hacia una sociedad de consumo responsable y sostenible debe ser un eje vertebrador de la materia de Diseño. Es este un terreno que conlleva una gran responsabilidad, que el alumnado debe conocer y asumir aplicando criterios éticos en la generación de productos, lo que idealmente podrá trasladar a su propio rol como consumidor y le aportará herramientas poderosas para responder a la manipulación de la propaganda.

Para ello, el alumnado debe identificar los diferentes elementos constitutivos del diseño, entre los que destacan la forma y el color, muy importantes en la estética, así como la composición (orden, composición modular, simetría, dinamismo y deconstrucción) o los aspectos materiales y sus múltiples combinaciones y articulaciones. A su vez, ha de descifrar y descubrir las estrategias comunicativas o funcionales subyacentes en productos de diseño relativos a cualquier campo de aplicación, teniendo muy en cuenta el entorno digital. Además de identificar estos elementos, debe conocer las metodologías y procesos proyectuales que conducen a la creación de productos de diseño, lo que le permitirá tanto reconocerlos en su entorno como aplicarlos en sus propias producciones.

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

4. Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.

El diseño gráfico, de producto o de espacios, tanto bidimensional como tridimensional, incluyendo el entorno digital, requiere de una metodología concreta basada en la planificación de unas fases específicas. La organización de estas estrategias de planificación depende de muchos factores, pero en gran medida, el condicionante mayor es el público objetivo al que se destina el producto. El alumnado debe evaluar el proyecto valorando la adecuación del mismo a los objetivos propuestos y seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios para el desempeño del trabajo, entre los que se cuentan los soportes, técnicas, métodos y sistemas de representación y presentación – incluido el entorno digital–, entendiendo que el proceso es una parte fundamental del diseño y debe tenerse en cuenta tanto como el producto final que hay que generar. Al valorarlos se destacan los mecanismos subyacentes que rodean el producto creado, lo que permite aplicarlos tanto a las subsiguientes creaciones propias como al análisis de otros productos de diseño ajenos.

Dentro del contexto global de sostenibilidad que privilegia la disciplina, se debe promover el enfoque creativo e innovador tanto en el proceso de búsqueda de soluciones y planificación, como en la resolución y creación de los productos. La materia contempla el trabajo colaborativo como una forma de enriquecimiento personal y como una manera de anticiparse a posibles proyecciones académicas o profesionales, integrando al alumnado en equipos de trabajo que se organicen autónomamente y den una respuesta diversa e imaginativa a los problemas que vayan surgiendo en el desarrollo de proyectos de diseño. Para ello, es importante que los alumnos y alumnas sean capaces de responder con flexibilidad y eficacia a las necesidades, circunstancias y características de los proyectos que se planteen.

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

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.

La actividad del diseño consiste en plantear la solución de un problema o una necesidad por medio de diversas propuestas. El desarrollo de estas propuestas es, por un lado, un vehículo para comunicar ideas propias, sentimientos e inquietudes personales, y por otro, una oportunidad de la imaginación y la creatividad para materializarse en productos con una función determinada, proceso que resulta especialmente efectivo partiendo del entorno inmediato del alumnado. En este sentido, la adaptación creativa de productos de diseño preexistentes es un ejercicio muy enriquecedor para el alumnado, que le permite, además, familiarizarse con las regulaciones que protegen la propiedad intelectual, asimilándola como un elemento esencial para el ejercicio de una ciudadanía responsable y respetuosa.

Por otra parte, el desarrollo de la propuesta podrá complementarse con la argumentación, exposición y puesta en común de las soluciones de diseño adoptadas, lo que dará como resultado una reflexión empática y autocrítica sobre el trabajo realizado y expuesto, reforzando de esta manera la autoestima del alumnado.

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

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.

El diseño es un proceso que conlleva la realización de un producto físico o digital, por lo que debe cumplir con unos criterios técnicos de elaboración y ejecución y ajustarse a las normas de representación formal y material de la propuesta, ya sea en dos o en tres dimensiones. Ante las diversas clases de necesidades que se le planteen, el alumnado ha de seleccionar y utilizar de manera coherente los recursos técnicos y procedimentales a su alcance, utilizándolos como un apoyo facilitador de la comunicación y no como un condicionante. Este proceso requiere tanto de una actitud crítica como autocrítica, algo que, además, contribuye a la construcción y el enriquecimiento de la identidad personal y de las aptitudes académicas o profesionales del alumnado.

Por otra parte, entre los cambios que han enriquecido la disciplina en las últimas décadas, se encuentran los producidos por la incorporación de la sostenibilidad y el diseño inclusivo. Este último implica una modificación en la mentalidad respecto al paradigma de la normalidad, ya que parte de la idea de que las limitaciones no corresponden a las personas, sino que se producen en la interacción entre estas y el entorno y los objetos. Esta categoría del diseño, también conocida como total o universal, considera en su origen las habilidades, en lugar de proponer adaptaciones a una solución de diseño no inclusiva. Así pues, esta competencia pretende que el alumnado tome conciencia de que el diseño inclusivo esté en la base de todas sus propuestas de diseño gráfico, de producto o de espacios, y que sea también el punto de partida desde el que argumentar rediseños innovadores de productos ya existentes, tanto en proyectos individuales como colectivos. Del mismo modo, los alumnos y alumnas han de considerar la sostenibilidad en sus propuestas, teniendo en cuenta para ello aspectos económicos, sociales y ecológicos. El alumnado ha de valorar el diseño inclusivo y la sostenibilidad como herramientas de transformación de la sociedad, tanto en lo personal como en lo compartido, con múltiples derivadas en diversos ámbitos sociales, académicos y profesionales, y no debe olvidar lo relativo a la propiedad intelectual, siempre importante en los trabajos de diseño.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1.

1.1 Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.

1.2 Explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa.

Competencia específica 2.

2.1 Identificar las características fundamentales de los principales movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de diseño de contextos geográficos, históricos y sociales diversos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las mujeres y de las culturas no occidentales.

2.2 Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible.

Competencia específica 3.

3.1 Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.

3.2 Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.

Competencia específica 4.

4.1 Planificar adecuadamente proyectos de diseño individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.

4.2 Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.

4.3 Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.

Competencia específica 5.

5.1 Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes.

5.2 Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.

Competencia específica 6.

6.1 Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.

6.2 Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.

6.3 Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.

6.4 Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas.

SABERES BÁSICOS

A. Concepto, historia y campos del diseño.

DISE.2.A.1. El Diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación. Diseño gráfico: editorial, tipográfico, publicitario, identidad corporativa, señalética. Diseño industrial: de producto, embalajes o packaging, mobiliario, moda, textil. Diseño ambiental: interiorismo, escapatismo, escenografía.

DISE.2.A.2. Evolución histórica del Diseño. Concepto y teorías del diseño. Artesanía e industrialización: objeto artesanal, artístico e industrial, diferencias.

DISE.2.A.3. Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño. Las mujeres de la Bauhaus: Otti Berger, Anni Albers, Marianne Brandt, Alma Buscher, Lilly Reich, Charlotte Perriand, Greta Grossman, Florence Knoll, Gae Aulenti y Andrée Putman. Jacqueline S. Casey, Margaret Calvert, Aino Aalto, Ray Kaiser Eames y Victoria Rushton, entre otras. Revolución industrial y Arts&Crafts. Orientalismo y Movimiento Estético. Art Nouveau y Secesión. Deutcher Werkbund. Vanguardias, Neoplasticismo, Constructivismo, Futurismo, Surrealismo. Bauhaus. Art Deco, Stiling. El Funcionalismo, Estilo Internacional. Organicismo. Diseño Escandinavo. Escuelas de Posguerra. Pop, HiTech, Deconstructivismo, Minimal. Diseño Radical, Posmodernismo, Memphis. Últimas tendencias: accesibilidad, diseño friendly, neobiomorfismo. Diseño español. Diseño en Andalucía.

DISE.2.A.4. Diseño, ecología y sostenibilidad. Procedencia de los materiales. Procesos de producción y distribución sostenibles. El Diseño en la sociedad de consumo. La obsolescencia programada. Pertinencia del diseño. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales.

DISE.2.A.5. Diseño centrado en el usuario y diseño inclusivo.

DISE.2.A.6. La diversidad como riqueza patrimonial.

DISE.2.A.7. Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.

DISE.2.A.8. Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas.

B. El diseño: configuración formal y metodología.

DISE.2.B.1. Diseño y función.

DISE.2.B.2. El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura. Teoría de la percepción. Leyes de la Gestalt.

DISE.2.B.3. Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional: Estructura y composición. Proporción, proporción áurea, escala. Peso visual, equilibrio, centro de interés, recorrido visual, líneas de fuerza, ritmo.

DISE.2.B.4. Ordenación y composición modular. Módulo, submódulo, redes, teselas, formas moduladas, módulos pararegulares, movimientos en el plano, patrones de repetición. Aplicaciones a telas, suelos, paredes. Historia.

DISE.2.B.5. Dimensión semántica del diseño. Signo, Símbolo. El color. Propiedades. Valor simbólico y psicológico o social. Color e impresión.

DISE.2.B.6. Proceso y fases del diseño. Brief, establecimiento de objetivos, planificación, documentación, creatividad, bocetos, croquis, arte final, memoria. La metodología proyectual.

DISE.2.B.7. Procesos creativos en un proyecto de diseño.

DISE.2.B.8. Estrategias de organización de los equipos de trabajo.

C. Diseño gráfico.

DISE.2.C.1. Funciones comunicativas del diseño gráfico.

DISE.2.C.2. La tipografía, principales familias, legibilidad, propiedades y usos en el diseño. Programas de creación de tipografías.

DISE.2.C.3. El diseño gráfico y la composición.

DISE.2.C.4. El diseño gráfico con y sin retícula. Procesos y técnicas de diseño gráfico. Organización de la información.

DISE.2.C.5. La imagen de marca: el diseño corporativo. Historia. Programas de dibujo vectorial.

DISE.2.C.6. Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas. Términos básicos. Tipos de impresos. Impresión.

DISE.2.C.7. Diseño digital: diseño interactivo, diseño en movimiento y otras aplicaciones digitales.

DISE.2.C.8. El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica. El cartel. Historia.

DISE.2.C.9. La señalética y sus aplicaciones. El pictograma. La retícula. Color. Soportes.

D. Diseño tridimensional.

DISE.2.D.1. Diseño de producto. Tipologías de objetos en el diseño volumétrico: de uso individual, público o profesional.

DISE.2.D.2. Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto: diédrico, axonométrico y cónico.

DISE.2.D.3. Antropometría, ergonomía y biónica aplicadas al diseño.

DISE.2.D.4. Diseño de producto y diversidad funcional. Diseño flexible, creación de opciones.

DISE.2.D.5. Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño. Historia y evolución de los materiales. Sostenibilidad, reciclaje, reutilización.

DISE.2.D.6. El packaging: del diseño gráfico al diseño del contenedor del producto tridimensional. Iniciación a su desarrollo y técnicas de producción. Iniciación a los troqueles, desarrollos y acotación.

DISE.2.D.7. Diseño de moda: diseño de vestuario, diseño textil.

DISE.2.D.8. Diseño en la artesanía: joyería, cerámica y otros materiales.

DISE.2.D.9. Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado. Distribución de espacios y recorridos. Escenografía.

DISE.2.D.10. Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores.

DISE.2.D.11. Percepción psicológica del espacio.

DISE.2.D.12. El diseño inclusivo de espacios.

DISEÑO		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p>1. Identificar los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y tridimensional, para profundizar en la comprensión tanto de la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes.</p> <p>CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2.</p>	<p>1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.</p>	<p>DISE.2.B.1. DISE.2.B.2. DISE.2.B.3. DISE.2.C.3. DISE.2.D.4. DISE.2.D.5.</p>
	<p>1.2. Explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa.</p>	<p>DISE.2.B.4. DISE.2.B.5. DISE.2.C.1</p>
<p>2. Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural.</p> <p>CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.</p>	<p>2.1. Identificar las características fundamentales de los principales movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de diseño de contextos geográficos, históricos y sociales diversos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las mujeres y de las culturas no occidentales.</p>	<p>DISE.2.A.1. DISE.2.A.2. DISE.2.A.3. DISE.2.A.7.</p>
	<p>2.2. Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible.</p>	<p>DISE.2.A.1. DISE.2.A.2. DISE.2.A.3. DISE.2.A.4.</p>
<p>3. Analizar, de manera crítica y rigurosa, distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, 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.</p> <p>STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.</p>	<p>3.1. Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.</p>	<p>DISE.2.A.5. DISE.2.A.6. DISE.2.B.1. DISE.2.C.2. DISE.2.C.3. DISE.2.D.11.</p>
	<p>3.2. Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.</p>	<p>DISE.2.B.2. DISE.2.B.5. DISE.2.A.4. DISE.2.A.5. DISE.2.C.3. DISE.2.C.4.</p>
<p>4. Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar</p>	<p>4.1. Planificar adecuadamente proyectos de diseño individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de</p>	<p>DISE.2.C.4. DISE.2.C.5. DISE.2.C.6. DISE.2.C.7.</p>

<p>críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.</p> <p>CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>	<p>desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.</p>	<p>DISE.2.C.8. DISE.2.C.9. DISE.2.D.5. DISE.2.D.6. DISE.2.D.7. DISE.2.D.8. DISE.2.D.9. DISE.2.D.10. DISE.2.B.6. DISE.2.B.7. DISE.2.B.8</p>
<p>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.</p> <p>STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>	<p>4.2. Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.</p>	<p>DISE.2.B.6. DISE.2.B.7. DISE.2.B.8.</p>
<p>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.</p> <p>STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2</p>	<p>4.3. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.</p>	<p>DISE.2.B.6. DISE.2.B.7. DISE.2.B.8.</p>
<p>5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes.</p>	<p>5.2. Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.</p>	<p>DISE.2.B.6. DISE.2.B.7. DISE.2.D.11.</p>
<p>6.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas</p>	<p>6.2. Evaluar, de manera crítica y argumentada, trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.</p>	<p>DISE.2.A.8. DISE.2.B.6. DISE.2.B.7. DISE.2.D.11</p>
<p>6.2. Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.</p>	<p>6.3. Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.</p>	<p>DISE.2.C.5. DISE.2.C.6. DISE.2.C.7. DISE.2.C.8. DISE.2.C.9. DISE.2.D.3. DISE.2.D.6. DISE.2.D.7. DISE.2.D.8. DISE.2.D.9. DISE.2.D.10. DISE.2.A.8.</p>
<p>6.3. Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas.</p>	<p>6.4. Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas.</p>	<p>DISE.2.A.8. DISE.2.C.1. DISE.2.C.2. DISE.2.C.3. DISE.2.C.4. DISE.2.D.1. DISE.2.D.2. DISE.2.D.3. DISE.2.D.4. DISE.2.D.5.</p>
<p>6.4. Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas.</p>	<p>6.4. Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas.</p>	<p>DISE.2.A.5. DISE.2.D.12.</p>
<p>6.4. Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas.</p>	<p>6.4. Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas.</p>	<p>DISE.2.C.1. DISE.2.D.4. DISE.2.A.5</p>

gráficamente la actividad plástica, así como para trabajar colaborativamente y para generar contenido de rápida difusión entre el resto del aula, la comunidad educativa u otros agentes externos.

Teniendo en cuenta todos estos aspectos, esta materia pretende desarrollar en el alumnado la sensibilización y el respeto hacia el patrimonio artístico plástico en toda su diversidad, lo que incluye el análisis de los elementos, técnicas y procedimientos que han sido empleados para su elaboración. Por otra parte, la comprensión, análisis e interpretación de producciones artísticas gráfico-plásticas y de las técnicas empleadas permite una adecuada selección de recursos materiales y procedimentales para la participación activa en proyectos colaborativos o personales vinculados a la producción plástica, gráfica y visual. Asimismo, la creación de obras gráfico-plásticas mediante la aplicación coherente de materiales, procedimientos y técnicas de dibujo, pintura y grabado es clave para una comunicación efectiva de ideas, sentimientos o emociones, facilitando, además, que los alumnos y alumnas puedan estimular y ampliar la sensibilidad para el disfrute estético.

La materia está diseñada en torno a cinco competencias específicas, que emanan de las competencias clave y los objetivos establecidos para la etapa de Bachillerato. Estas competencias específicas están definidas de manera que varias de ellas pueden acometerse de manera integrada, por lo que no existe una frontera estricta entre unas y otras, y el orden en el que se presentan no es vinculante, ni representa ninguna jerarquía.

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

Los saberes básicos de la materia que deberán activarse para adquirir dichas competencias específicas se articulan en torno a cinco bloques. El primer bloque, denominado «Aspectos generales», abarca los conocimientos y actitudes necesarios para reconocer los distintos lenguajes artísticos, los elementos que los conforman y su evolución a lo largo de la historia, así como las cualidades e impacto de los diversos materiales y soportes. Se incluyen también algunos elementos esenciales relacionados con la conservación, la sostenibilidad, la perspectiva inclusiva y la propiedad intelectual, además de estrategias específicas para el desarrollo de la valoración crítica, la planificación y el trabajo colaborativo. El segundo bloque, titulado «Técnicas de dibujo», reúne las técnicas y conceptos que permiten la exploración y creación con esta forma de expresión. El tercer bloque, «Técnicas de pintura», comprende los procedimientos y operaciones vinculadas al color y sus diversas manifestaciones plásticas. El cuarto bloque, «Técnicas de grabado y estampación», recoge las diversas metodologías que se deben experimentar para el dominio y comprensión de los diferentes medios de estampación. El bloque final, «Técnicas mixtas y alternativas», incorpora las técnicas y medios de expresión más innovadores, como los digitales.

Las competencias específicas han de ser adquiridas desarrollando situaciones de aprendizaje integradas que hagan posible que el alumnado ponga en práctica sus conocimientos, adquiera las destrezas asociadas a los procedimientos tradicionales y experimente con diversas técnicas innovadoras, desarrollando así su creatividad mediante proyectos colaborativos, enriquecedores y multidisciplinares. Estas situaciones de aprendizaje deben posibilitar un trabajo globalizado fundamentado en metodologías más próximas a las que se aplican en el entorno laboral y profesional, lo que aporta más significatividad a los aprendizajes y genera un mayor grado de implicación del alumnado en la materia. Además, para contribuir a su formación integral, se deben abordar aspectos tales como la propiedad intelectual, la sostenibilidad y seguridad de los proyectos, la prevención y la gestión responsable de los residuos, el estudio de la toxicidad o el impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.

COMPETENCIAS ESPECIFICAS

1. Analizar obras gráfico-plásticas, valorando sus aspectos formales, comparando las técnicas, materiales y procedimientos empleados en su ejecución y conservación, y reflexionando sobre su posible impacto medioambiental, para conformar un marco personal de referencia que potencie la creatividad y fomente una actitud positiva hacia el patrimonio, a la par que comprometida con la sostenibilidad.

Entendidas como elementos complejos que pueden ser abordados desde diferentes enfoques, las producciones artísticas constituyen un reflejo del contexto social, cultural e histórico en el que se han generado. Uno de los aspectos que ayudan a definir ese contexto es el análisis tanto de los materiales como de las técnicas y procedimientos utilizados, poniéndolos en relación con sus cualidades expresivas y comunicativas, para lo que también se deben considerar sus aspectos formales (composición; forma, color y textura; luz; etc.). Este análisis permite comparar y relacionar obras en contextos diferentes, lo que proporcionará al alumnado un bagaje de recursos para aplicar tanto en futuras valoraciones críticas, como en sus propias producciones artísticas. Por otra parte, este análisis de diferentes producciones artísticas ayudará a fomentar una valoración positiva de la diversidad cultural y artística del patrimonio. Entre los ejemplos analizados, se debe incorporar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, con énfasis

en el estudio de producciones realizadas por mujeres y por personas de grupos étnicos y poblacionales cuya presencia en el canon artístico occidental ha sido tradicionalmente muy limitada.

Para el análisis de las manifestaciones gráfico-plásticas pueden emplearse diversas metodologías, entre las que se cuentan la investigación documentada mediante fuentes analógicas o digitales, así como novedosas herramientas tecnológicas de análisis científico. Aunque ambos son valiosos ejemplos de acercamiento, resultan complementarios del imprescindible análisis visual de la obra, cuya sencillez técnica, inmediatez y versatilidad permiten considerarlo como el primer método de acercamiento, en sus dos aspectos fundamentales: de aproximación al disfrute estético – activando así otros procesos cognitivos importantes, como la atención y la memoria– y de desarrollo del sentido crítico. La aplicación de estas metodologías de recepción puede transferirse a otros ámbitos de conocimiento, mejorando la formación integral del alumnado.

Por otra parte, la mayoría de las producciones artísticas plásticas, en tanto que objetos físicos, son elementos sobre los que conviene hacer una reflexión medioambiental, tanto por la repercusión de los materiales, técnicas y herramientas empleados en su realización, como la que se deriva de los procesos de producción, que también pueden generar residuos perjudiciales para el planeta. Así pues, es especialmente importante conocer las técnicas de elaboración de los materiales empleados en el trabajo gráfico-plástico. El alumnado debe tener en cuenta todas estas consideraciones para poder valorar, en el momento de la recepción de una obra concreta, su impacto sobre el medioambiente. Por último, la sostenibilidad en la producción artística debe complementarse con la apuesta consciente por la conservación y el cuidado del patrimonio artístico, estableciendo un diálogo respetuoso entre ambas vertientes.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL3, STEM2, CD1, CPSAA2, CC1, CC2, CC4, CCEC1, CCEC2.**

2. Utilizar los distintos elementos y procedimientos propios del lenguaje gráfico-plástico, manifestando dominio técnico y experimentando de manera creativa e innovadora con sus posibilidades y combinaciones, para desarrollar una capacidad de expresión autónoma y personal y para responder a unos objetivos determinados.

El lenguaje gráfico-plástico ha acompañado al ser humano desde sus inicios, por lo que resulta extremadamente rico y variado. De ahí que el estudio de las técnicas de expresión gráfico-plástica requiera de saberes asociados a muy diversos campos de conocimiento, incluyendo la práctica y la destreza en la aplicación de los distintos procedimientos. Las técnicas gráfico-plásticas ofrecen recursos muy potentes para expresar, de manera personal y libre, ideas, sentimientos y opiniones sobre cualquier temática o fundamentadas en vivencias personales o compartidas. De esta forma, el alumnado incorpora la faceta personal a sus composiciones, intensificando así su implicación. En todo caso, deberá seleccionar los recursos más adecuados en función de la intencionalidad buscada, sin perder de vista la necesaria reflexión sobre la sostenibilidad del producto final.

Además, las producciones gráfico-plásticas permiten un alto grado de experimentación y creatividad, combinando de manera muy diversa materiales, utensilios, técnicas y procedimientos. Todo ello proporciona al alumnado una mayor libertad para plasmar las ideas y sentimientos personales. La adquisición de las destrezas necesarias y la progresiva soltura técnica en la ejecución de las producciones irá posibilitando que alumnos y alumnas ejerciten la improvisación. En definitiva, la resolución de estas producciones gráfico-plásticas constituye un impulso en el crecimiento personal del alumnado y genera un clima de autoconfianza, al tiempo que agudiza el sentido crítico, aumenta la autoestima y potencia la creatividad.

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

3. Planificar el proceso de realización individual y colectiva de obras gráfico-plásticas, valorando las posibilidades que ofrecen las distintas técnicas, materiales y procedimientos, así como su adecuación a una determinada propuesta, para responder con eficacia y creatividad a cualquier desempeño relacionado con la producción cultural o artística.

Los niveles de complejidad de las producciones gráfico-plásticas son muy variados, y están condicionados por circunstancias tanto propias como ajenas a ellas. Para lograr desarrollarlas con éxito, el alumnado debe valorar, junto al grado de complejidad, las posibilidades de los recursos disponibles para el proyecto, así como su adecuación al mismo. Tras este diagnóstico de la situación, debe planificar ordenadamente las diferentes fases de realización, seleccionando con criterio y creatividad los recursos que mejor se adapten a la propuesta. De esta forma, el proceso de análisis de la situación de partida y la planificación de la obra se convierten en componentes con tanto o más valor

que el producto final para el alumnado, que ha de ser capaz de gestionar correctamente este complejo entramado de relaciones para afrontar con éxito un proyecto gráfico-plástico.

Cuando los proyectos son colectivos, es importante planificar igualmente la participación de los distintos miembros del grupo, valorando sus debilidades y fortalezas, con el fin de integrar las experiencias compartidas y favorecer unas dinámicas de trabajo eficaces, respetuosas, empáticas y enriquecedoras.

Finalmente, resulta fundamental que, una vez concluida la planificación de la obra gráfico plástica, esta sea sometida a un proceso de evaluación, individual o colectivo, que incluya otro análisis que permita al alumnado explicar el modo en que los materiales, técnicas, procesos de realización y lenguajes seleccionados han condicionado el producto final.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **STEM3, CPSAA3.2, CPSAA4, CE2, CCEC4.2.**

4. Desarrollar proyectos gráfico-plásticos individuales y colaborativos, utilizando con destreza diversos materiales, técnicas y procedimientos, para integrar el proceso creativo y responder de manera eficaz, sostenible y creativa a unos objetivos de desempeño determinados.

Tanto en los proyectos colectivos como en los individuales, cada alumno o alumna debe enfrentarse a la resolución de problemas aplicando de manera consciente las destrezas y técnicas adquiridas. Un aspecto fundamental consiste en determinar las técnicas, materiales, soportes y procedimientos que resulten más adecuados para responder a la necesidad planteada. En todo caso, en la selección de materiales y en la aplicación de los procedimientos para crear las diferentes obras gráfico-plásticas, es imprescindible aplicar una perspectiva de sostenibilidad; de ahí que se proponga también la utilización de materiales reciclados y no contaminantes y el empleo de procedimientos respetuosos con el medioambiente.

Cuando los proyectos son individuales, propician el desarrollo de la autonomía y la autoestima, posibilitando al mismo tiempo el enriquecimiento de futuras producciones colaborativas. Cuando son colaborativos, además, cada alumno o alumna recibe, aporta y comparte con el resto de miembros del grupo, desarrollando así estrategias de empatía y de resolución de problemas y conflictos. En cualquiera de los dos casos, el objetivo es crear unas dinámicas de trabajo empáticas y enriquecedoras, mediante las que el alumnado aprenda a respetar tanto el trabajo propio como el ajeno, lo que constituirá además un aporte valioso para la construcción de la identidad personal y el enriquecimiento del espíritu crítico. Por otro lado, los proyectos gráfico-plásticos, tanto individuales como colectivos, pueden vincularse con la experimentación, la expresión personal y la autonomía en la resolución de problemas. De este diálogo entre lo individual y lo colectivo depende en gran parte la eficacia y adecuación de la respuesta a cualquier propuesta.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **STEM3, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCE3, CCEC3.2, CCEC4.1.**

5. Evaluar los productos gráfico-plásticos propios y ajenos, valorando su posible impacto social y cultural, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal y profesional en el campo de la expresión gráfico-plástica.

Todo proyecto artístico colectivo necesita de la implicación activa de sus integrantes para aplicar con éxito los aprendizajes que intervienen en el proceso de planificación y creación y plasmarlos en una producción final satisfactoria, que responda a un objetivo concreto previamente planteado. Se trata de un proceso comunicativo de discusión, cuestionamiento e intercambio de ideas que favorece la inclusión y pone en valor las oportunidades de desarrollo personal y social del alumnado, para lo que este debe comprender las repercusiones que el proyecto puede tener en esos y otros campos.

Por ello, una vez elaborado el proyecto gráfico-plástico, es imprescindible proceder a evaluar tanto las producciones propias como las ajenas, atendiendo, en primer lugar, a la adecuación entre los lenguajes, técnicas, materiales y procedimientos empleados en función de la intencionalidad inicial y el tipo de producto que se deseaba obtener. Para ello, el alumnado debe utilizar el vocabulario específico y la terminología profesional adecuada, además de mostrar una actitud empática y constructiva, expresando y aceptando los errores y puntos débiles como posibilidades para aprender y mejorar.

Otro aspecto que debe evaluarse es, sin duda, la calidad en la ejecución y el grado de adecuación de la planificación de la actividad con respecto a la realidad de la producción, así como las posibles interacciones medioambientales. Es también el momento de evaluar el respeto hacia la propiedad intelectual del producto final, así como de establecer paralelismos entre los trabajos realizados y otros similares pertenecientes a ámbitos distintos del escolar, reflexionando sobre las posibilidades profesionales derivadas del conocimiento y aplicación solvente de las diferentes

técnicas gráfico-plásticas, lo que supondrá un incentivo en el grado de implicación del alumnado en la materia, al asociar así el trabajo de aula con su proyección futura en el mundo laboral.

Por todo ello, se produce un movimiento que incidirá tanto en la mejora de los trabajos sucesivos, como en el desarrollo de la capacidad crítica argumentada, que podrá aplicarse a otros muchos campos de su vida personal y académica y que es clave para el desarrollo de una personalidad autónoma.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CC4, CE2, CCEC1, CCEC2.**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1.

1.1 Analizar obras gráfico-plásticas de distintos tipos y épocas, identificando los materiales, técnicas y procedimientos utilizados, valorando sus efectos expresivos e incorporando juicios de valor estético a partir del estudio de sus aspectos formales.

1.2 Comparar los elementos, técnicas y procedimientos empleados en distintas producciones gráfico-plásticas, identificando diferencias y aspectos comunes, y estableciendo relaciones entre ellos.

1.3 Valorar críticamente la sostenibilidad y el impacto medioambiental de los procedimientos y materiales utilizados en la creación gráfico-plástica en distintos momentos históricos, proponiendo alternativas respetuosas con el medioambiente.

Competencia específica 2.

2.1 Seleccionar creativamente los recursos gráfico-plásticos adecuados en función de la situación expresiva o la intencionalidad del desempeño solicitado.

2.2 Utilizar de manera creativa y autónoma las técnicas, materiales y procedimientos de la expresión gráfico-plástica en la resolución de distintas necesidades expresivas y comunicativas, incidiendo en el rigor en la ejecución y en la sostenibilidad del producto final.

Competencia específica 3.

3.1 Planificar el proceso completo de realización de obras gráfico-plásticas variadas, individuales o colectivas, estableciendo las fases de realización y argumentando la selección de las técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes más adecuados en función de las distintas intenciones comunicativas o creativas.

3.2 Planificar de manera adecuada la organización de las fases y de los equipos de trabajo en las propuestas colaborativas, identificando las habilidades requeridas en cada caso y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.

Competencia específica 4.

4.1 Expresar ideas, opiniones y sentimientos mediante la creación de producciones gráfico-plásticas individuales y colaborativas de distintos tipos, referidas a distintos motivos o planteamientos, aplicando con solvencia y dominio técnico los distintos procedimientos.

4.2 Interactuar coordinada y colaborativamente en el desarrollo de producciones gráfico-plásticas colectivas, manifestando una actitud respetuosa, creativa y conciliadora cuando se produzcan diferencias de opinión entre los miembros del grupo.

4.3 Realizar composiciones gráfico-plásticas individuales o colaborativas, integrando el uso de materiales reciclados cuando sea posible y aplicando criterios de inclusión y sostenibilidad.

Competencia específica 5.

5.1 Evaluar diferentes productos gráfico-plásticos, argumentando, con la terminología específica, el grado de adecuación a la intención prevista de los lenguajes, técnicas, materiales y procedimientos utilizados, valorando el rigor y la calidad de la ejecución, así como aspectos relacionados con la sostenibilidad y la propiedad intelectual.

5.2 Identificar y valorar las oportunidades de desarrollo personal y profesional que se derivan del conocimiento de las técnicas de expresión gráfico-plástica.

SABERES BÁSICOS

A. Aspectos generales.

TEGP.2.A.1. El lenguaje gráfico-plástico: forma, color, textura y composición. Su evolución histórica, con especial atención a la obra artística producida en nuestra comunidad autónoma.

TEGP.2.A.2. Soportes, utensilios, pigmentos, aglutinantes y disolventes asociados a las diferentes técnicas gráficas. Interacción entre materiales.

TEGP.2.A.3. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Soportes y materiales sostenibles.

TEGP.2.A.4. La conservación de las obras gráfico-plásticas.

TEGP.2.A.5. La protección de la creatividad. Aspectos fundamentales de la propiedad intelectual. Copias y falsificaciones.

TEGP.2.A.6. La perspectiva inclusiva a los productos gráfico-plásticos.

TEGP.2.A.7. Perspectiva de género y perspectiva intercultural en las producciones gráfico-plásticas.

TEGP.2.A.8. Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.

TEGP.2.A.9. Estrategias para la planificación y desarrollo de proyectos gráfico-plásticos. La organización de los equipos de trabajo.

TEGP.2.A.10. Aplicación de las distintas técnicas en la realización de actividades y proyectos individuales y colectivos.

B. Técnicas de dibujo.

TEGP.2.B.1. Materiales, útiles y soportes asociados al dibujo. Características y terminología específica.

TEGP.2.B.2. Técnicas secas: lápices de grafito, carboncillo, lápices compuestos, sanguinas, barras grasas, de color y pasteles.

TEGP.2.B.3. Técnicas húmedas y mixtas. La tinta y sus herramientas.
C. Técnicas de pintura.

TEGP.2.C.1. Materiales, útiles y soportes. Características y terminología específica. Artistas de especial relevancia en Andalucía que destacan en el empleo de las técnicas del Dibujo como medio fundamental de expresión.

TEGP.2.C.2. Técnicas al agua: acuarela, témpera y acrílico.

TEGP.2.C.3. Técnicas sólidas, oleosas y mixtas. Temple al huevo. Encaustos. Pasteles. Óleos. Óleos miscibles al agua. Pinturas biodegradables. Aplicación en la realización de proyectos y trabajos.

TEGP.2.C.4. Análisis técnico y procedimental de obras pictóricas de estilos y épocas diversas. Figuras significativas del Arte andaluz relacionadas con las técnicas pictóricas.

D. Técnicas de grabado y estampación.

TEGP.2.D.1. Materiales, útiles, maquinaria y soportes. Terminología específica.

TEGP.2.D.2. Monoimpresión y reproducción múltiple. La obra gráfica. Monotipia plana.

TEGP.2.D.3. Estampación en relieve. Xilografía. Linóleo.

TEGP.2.D.4. Estampación en hueco. Calcografía. Técnicas directas e indirectas.

TEGP.2.D.5. Estampación plana. Método planográfico. Litografía. Método permeográfico. Serigrafía. Método electrónico. Copy Art.

TEGP.2.D.6. Análisis técnico y procedimental de obra gráfica realizada con técnicas de grabado y estampación de diferentes épocas y estilos. Presentación de la obra gráfica seriada. Presencia andaluza de artistas y agrupaciones que utilizan la estampación como medio de compromiso social.

E. Técnicas mixtas y alternativas.

TEGP.2.E.1. Otras técnicas, materiales y procedimientos en la expresión gráfica contemporánea. Aportación andaluza al desarrollo de los procedimientos creativos actuales.

TEGP.2.E.2. La imagen digital. Arte digital.

TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICAS		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos
<p>1. Analizar obras gráfico-plásticas, valorando sus aspectos formales, comparando las técnicas, materiales y procedimientos empleados en su ejecución y conservación, y reflexionando sobre su posible impacto medioambiental, para conformar un marco personal de referencia que potencie la creatividad y fomente una actitud receptiva y positiva hacia el patrimonio, a la par que comprometida con la sostenibilidad.</p> <p>CCL3, STEM2, CD1, CPSAA2, CC1, CC2, CC4, CCEC1, CCEC2</p>	<p>1.1. Analizar obras gráfico-plásticas de distintos tipos y épocas, identificando los materiales, técnicas y procedimientos utilizados, valorando sus efectos expresivos e incorporando juicios de valor estético a partir del estudio de sus aspectos formales.</p>	<p>TEGP.2.A.5. TEGP.2.A.7. TEGP.2.A.9. TEGP.2.A.10. TEGP.2.D.6. TEGP.2.E.2.</p>
	<p>1.2. Comparar los elementos, técnicas y procedimientos empleados en las distintas producciones gráfico-plásticas, identificando diferencias y aspectos comunes, y estableciendo relaciones entre ellos.</p>	<p>TEGP.2.A.2. TEGP.2.B.2. TEGP.2.B.3. TEGP.2.C.4. TEGP.2.D.1</p>
	<p>1.3. Valorar críticamente la sostenibilidad y el impacto medioambiental de los procedimientos y materiales utilizados en la creación gráfico-plástica en distintos momentos históricos, proponiendo alternativas respetuosas con el medioambiente.</p>	<p>TEGP.2.A.3. TEGP.2.E.1. TEGP.2.E.2.</p>
	<p>1.4. Debatir sobre diferentes productos de creación gráfico-plástica de distintos tipos y épocas, valorando la adecuación de los materiales, técnicas y procedimientos aplicados en función de la intencionalidad buscada; incorporando juicios de valor vinculados a la apreciación estética de las obras de manera argumentada, constructiva y respetuosa; aplicando una perspectiva de género e intercultural; y valorando la riqueza inherente a la diversidad del patrimonio cultural.</p>	<p>TEGP.2.A.2. TEGP.2.A.3. TEGP.2.A.5. TEGP.2.C.2. TEGP.2.C.3. TEGP.2.C.4. TEGP.2.D.2. TEGP.2.D.3. TEGP.2.D.4. TEGP.2.D.5</p>
<p>3. Planificar el proceso de realización individual y colectiva de obras gráfico-plásticas, valorando las posibilidades que ofrecen las distintas técnicas, materiales y procedimientos, así como su adecuación a una determinada propuesta, para responder con eficacia y creatividad a cualquier desempeño relacionado con la producción cultural o artística.</p> <p>STEM3, CPSAA3.2, CPSAA4, CE2, CCEC4.2.</p>	<p>3.1. Planificar el proceso completo de realización de obras gráfico-plásticas variadas, tales como dibujos, pinturas, grabados y técnicas mixtas, individuales o colectivas, estableciendo las fases de realización y argumentando la selección de las técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes más adecuados en función de las distintas intenciones comunicativas o creativas.</p>	<p>TEGP.2.A.8. TEGP.2.A.9. TEGP.2.A.10.</p>
	<p>3.2. Planificar de manera adecuada la organización de las fases y de los equipos de trabajo en las propuestas colaborativas, identificando las habilidades requeridas en cada caso y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.</p>	<p>TEGP.2.A.5. TEGP.2.A.9. TEGP.2.A.10</p>
	<p>3.3. Explicar con criterio y respeto las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, valorando tanto la adecuación en la selección de técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes, como el grado de ajuste entre el proceso de realización previsto y el producto final buscado.</p>	<p>TEGP.2.A.3. TEGP.2.A.4.</p>
<p>4. Desarrollar proyectos gráfico-plásticos individuales y colaborativos, utilizando con destreza diversos materiales, técnicas y</p>	<p>4.1. Expresar ideas, opiniones y sentimientos mediante la creación de producciones gráfico-plásticas de distintos tipos, individuales y</p>	<p>TEGP.2.A.6. TEGP.2.A.7. TEGP.2.B.2.</p>

<p>procedimientos, para integrar el proceso creativo y responder de manera eficaz, sostenible y creativa a unos objetivos de desempeño determinados. STEM3, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCE3, CCEC3.2, CCEC4.1.</p>	<p>colaborativas de distintos tipos, referidas a distintos motivos o planteamientos, aplicando con solvencia y dominio técnico los distintos procedimientos.</p> <p>4.2. Interactuar coordinada y colaborativamente en el desarrollo de producciones gráfico-plásticas colectivas, manifestando una actitud respetuosa, creativa y conciliadora cuando se produzcan diferencias de opinión entre los miembros del grupo.</p> <p>4.3. Realizar composiciones gráfico-plásticas individuales o colaborativas aplicando criterios de inclusión y sostenibilidad, integrando el uso de materiales reciclados cuando sea posible y aplicando criterios de inclusión y sostenibilidad.</p>	<p>TEGP.2.B.3. TEGP.2.C.2. TEGP.2.C.3. TEGP.2.D.2. TEGP.2.D.6.</p> <p>TEGP.2.A.6. TEGP.2.A.7. TEGP.2.A.8. TEGP.2.A.9. TEGP.2.C.1</p> <p>TEGP.2.A.6. TEGP.2.A.7. TEGP.2.A.10. TEGP.2.B.1. TEGP.2.C.3. TEGP.2.D.4. TEGP.2.E.1.</p>
<p>5. Evaluar los productos gráfico-plásticos propios y ajenos, valorando su posible impacto social y cultural para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal y profesional en el campo de la expresión gráfico-plástica.</p> <p>CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CC4, CE2, CCEC1, CCEC2.</p>	<p>5.1. Evaluar los diferentes productos gráfico-plásticos individuales y colectivos, argumentando, con la terminología específica, el grado de adecuación a la intención prevista de los lenguajes, técnicas, materiales y procedimientos utilizados, valorando el rigor y la calidad de la ejecución, así como aspectos relacionados con la sostenibilidad y la propiedad intelectual.</p> <p>5.2. Identificar y valorar las oportunidades de desarrollo personal y profesional que se derivan del conocimiento y apropiación de las técnicas de expresión gráfico-plástica.</p>	<p>TEGP.2.A.8. TEGP.2.C.1. TEGP.2.C.4. TEGP.2.D.6. TEGP.2.E.1.</p> <p>TEGP.2.A.5. TEGP.2.A.9. TEGP.2.C.4. TEGP.2.E.2.</p>

Unidad temporal de la Programación de TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICAS

Primer Trimestre, Segundo Trimestre, Tercer Trimestre

T.E.G.P. 2º BTO. CURSO ESCOLAR 2023-24

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE UNIDADES DIDÁCTICAS

SEPTIEMBRE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	
OCTUBRE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3
NOVIEMBRE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3
DICIEMBRE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3
ENERO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3
FEBRERO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3
MARZO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3
ABRIL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3
MAYO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3
JUNIO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3

Handwritten notes:
 1º Trimestre: Píxeles Inicial, B1.1 Aspecto General de B1, 2 Técnicas de dibujo
 2º Trimestre: B1.3 Técnicas de pintura, B1.4 Técnicas de grabado
 3º Trimestre: B1.4 Técnicas de grabado, B1.5 Técnicas de pintura

4.1.7 VOLUMEN

1º Bachillerato de Artes Plásticas

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

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

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

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

La materia de Volumen proporciona al alumnado una visión general, tanto de las técnicas escultóricas más innovadoras como de las más tradicionales, para que identifique las propiedades y particularidades expresivas de los distintos materiales –barro, madera, piedra, mármol o metales, entre otros– y seleccione con criterio el más adecuado en función de la intencionalidad y función de cada objeto. También es preciso que aprenda las técnicas y procedimientos más significativos del ámbito de la escultura. Del mismo modo, debe reflexionar sobre los útiles y herramientas más adecuados para cada producción artística, así como sobre el contexto cultural en el que se trabaja. Se abordan así aspectos relacionados con la composición en el espacio, fomentando la expresividad y el desarrollo del deleite estético y sensorial, para favorecer el crecimiento personal, social, académico y profesional. Otro aspecto importante al que se debe prestar atención desde esta materia es la reflexión sobre la necesidad de hacer un uso adecuado y responsable de los materiales, atendiendo a su impacto medioambiental y a la prevención y tratamiento de los posibles residuos que se generen, desarrollando así una actitud crítica, sostenible, inclusiva e innovadora ante la experiencia artística.

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

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

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

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

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.

Educación la mirada es esencial para dotar al alumnado de las destrezas necesarias para ver, descubrir y sentir la creación de obras artísticas volumétricas. El análisis de obras de diferentes épocas y culturas permite entender los principales elementos del lenguaje tridimensional, las distintas técnicas, los materiales y los elementos compositivos empleados. De este modo, se desarrollan las habilidades necesarias para la identificación de los elementos formales y estructurales del lenguaje tridimensional de producciones volumétricas, comparando las obras en relieve y las obras exentas, así como la apreciación de los elementos compositivos de las piezas de diferentes periodos artísticos dentro de su contexto histórico, diferenciando los aspectos decorativos de los estructurales.

Las nuevas tecnologías facilitan el acceso del alumnado a una gran variedad de obras, por ejemplo, a través de las bibliotecas o colecciones digitales, de modo que pueda analizar una amplia gama de formas, estructuras, proporciones y elementos compositivos, así como de técnicas y materiales.

A partir del análisis de obras tridimensionales, el alumnado interiorizará la terminología específica de la materia, enriqueciendo así su capacidad comunicativa y aprendiendo a explicar las obras de manera precisa. Asimismo, a través del acercamiento a obras creadas en distintos contextos históricos o culturales, reconoce el valor de la diversidad del patrimonio, así como la riqueza creativa y estética inherente a ella. Las experiencias artísticas contribuirán al desarrollo de su personalidad y ampliarán su repertorio de recursos, facilitando la aplicación de los aprendizajes adquiridos a sus propias propuestas volumétricas y la realización de piezas equilibradas y creativas.

Entre las obras analizadas, se debe incorporar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, para reflexionar sobre la conformación del canon artístico dominante y reconocer la aportación a esta disciplina de artistas mujeres y de artistas de culturas no occidentales.

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

2. Explorar las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional, partiendo del análisis de obras de diferentes artistas en las que se establezca una relación coherente entre la imagen y su contenido, para elaborar producciones tridimensionales con diferentes funciones comunicativas y respetuosas de la propiedad intelectual.

Explorar las posibilidades plásticas y expresivas que se materializan en diversas obras volumétricas constituye una actividad imprescindible para que el alumnado pueda comprender las distintas funciones comunicativas del lenguaje tridimensional. Esta exploración debe partir del análisis de los elementos formales, funcionales y estructurales de las piezas tridimensionales, así como de la identificación de la relación entre forma y función, vinculando su función comunicativa y su nivel icónico. El acceso a las obras a través de diversas fuentes bibliográficas y digitales (sitios web,

acceso digital a museos, etc.) hace posible que el alumnado pueda tener a su disposición una gran variedad de obras significativas de diferentes artistas, tanto del pasado como de la actualidad.

El análisis de obras permite al alumnado adquirir los conocimientos necesarios para explorar las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional a través de propuestas alternativas. De este modo, puede generar, en un proceso de abstracción, objetos volumétricos dotados de significado, atendiendo a la relación entre imagen y contenido, así como entre forma, estructura y función comunicativa, con distintos niveles de iconicidad. La adquisición de esta competencia contribuye, además, a que alumnos y alumnas desarrollen su capacidad crítica y estética y descubran las cualidades expresivas de esta disciplina, adquiriendo los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para la explicación y justificación argumentada de obras propias y ajenas.

La inspiración en obras existentes, o la adaptación creativa de las mismas son una ocasión idónea para reflexionar sobre aspectos relacionados con la propiedad intelectual, tanto para aprender a proteger la creatividad propia, como para ser respetuosos con la creatividad ajena.

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

3. Realizar propuestas de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados, para resolver problemas de configuración espacial y apreciar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional.

Iniciarse en el campo de la creación de composiciones tridimensionales proporciona al alumnado una serie de conocimientos, destrezas y actitudes que le permiten descubrir los materiales, las herramientas y las técnicas propias de la materia. En este proceso de experimentación, el alumnado aprende a seleccionar y a utilizar las herramientas y los materiales más adecuados en función de las características formales, funcionales, estéticas y expresivas de la pieza que se vaya a realizar. En el proceso de selección, habrá de tener en cuenta la sostenibilidad y el impacto ambiental de las herramientas y los materiales, y deberá considerar las condiciones de seguridad e higiene para su correcto uso.

La adquisición de esta competencia permite que el alumnado desarrolle la creatividad asociada con el pensamiento divergente, así como su autonomía y su capacidad de iniciativa. En la resolución de problemas volumétricos ha de considerarse, además, el error como una oportunidad de mejora y de aprendizaje que le ayude a desarrollar su autoestima personal y artística, así como su resiliencia. Esto le permitirá enfrentarse a futuros retos de configuración espacial en los ámbitos tanto académico como profesional.

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

4. Elaborar proyectos individuales o colectivos, adecuando los materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución, para valorar la metodología proyectual como forma de desarrollar el pensamiento divergente en la resolución creativa de problemas.

La materia de Volumen proporciona el contexto propicio para que el alumnado pueda planificar y desarrollar proyectos sostenibles y creativos, de forma tanto individual como colaborativa, ofreciéndole la oportunidad de tomar la iniciativa en la ideación, el diseño y la proyección de sus propias propuestas volumétricas. Los proyectos se han de diseñar en función de los condicionantes y requerimientos planteados, aportando soluciones diversas y creativas. La planificación de las distintas fases, desde la ideación hasta la elaboración final de la obra, se puede realizar utilizando fuentes digitales y bibliográficas para recopilar y analizar la información que permita llevar a cabo propuestas creativas y viables. En el proceso de planificación y desarrollo del proyecto, el alumnado ha de determinar los aspectos materiales, técnicos y constructivos de los productos de diseño tridimensional en función de sus intenciones expresivas, funcionales y comunicativas; además de interpretar y analizar la documentación gráfica técnica en función de sus características, dibujar la información gráfica necesaria para el desarrollo de la pieza, teniendo en cuenta sus características y parámetros técnicos y estéticos. Asimismo, debe realizar bocetos, maquetas o modelos que permitan la visualización de objetos tridimensionales, utilizando diferentes técnicas, y, por último, comprobar la viabilidad de su ejecución.

Para ello, será necesario que el alumnado organice y distribuya las tareas, que asuma responsabilidades individuales orientadas a conseguir un objetivo común, coordinándose con el resto del equipo y respetando las realizaciones y opiniones de los demás. La identificación y la asunción de diversas tareas y funciones en la ejecución del proyecto favorecerán el descubrimiento de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional. Así, el alumnado podrá valorar la metodología proyectual como una forma de desarrollar el pensamiento divergente para la

resolución creativa de problemas, así como identificar el trabajo en equipo como fuente de riqueza creativa y favorecer su desarrollo personal y su autoestima.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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.

1.2 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.

1.3 Describir formas, estructuras, técnicas, materiales, proporciones y elementos compositivos tridimensionales, aplicando la terminología específica de la materia.

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.

2.2 Explicar las funciones comunicativas del lenguaje tridimensional en obras significativas de diferentes artistas, justificando de forma argumentada la relación establecida entre la imagen y el contenido.

2.3 Elaborar producciones volumétricas con una función comunicativa concreta, atendiendo a la relación entre imagen y contenido, así como entre forma, estructura y función comunicativa, con distintos niveles de iconicidad.

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.

3.2 Explicar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional en las composiciones tridimensionales propuestas, justificando la selección de las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados.

Competencia específica 4.

4.1 Planificar proyectos tridimensionales, organizando correctamente sus fases, distribuyendo de forma razonada las tareas, evaluando su viabilidad y sostenibilidad, y seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales más adecuados a las intenciones expresivas, funcionales y comunicativas.

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.

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.

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.

SABERES BÁSICOS

A. Técnicas y materiales de configuración.

VOLU.1.A.1. Materiales y herramientas de configuración tridimensional. Materiales sostenibles, naturales, efímeros e

innovadores. Características técnicas, comunicativas, funcionales y expresivas. Terminología específica.

VOLU.1.A.2. Procedimientos de configuración: técnicas aditivas -modelado, escayola directa, y otras-, sustractivas (talla), constructivas, estructuras e instalaciones, y de reproducción: moldeado y vaciado, sacado de puntos, pantógrafo e impresoras 3D.

VOLU.1.A.3. Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos en cuerpos volumétricos.

B. Elementos de configuración formal y espacial.

VOLU.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.

VOLU.1.B.2. Composición espacial (campos de fuerza, equilibrio, dinamismo, etc.) y relación entre forma, escala y proporción.

VOLU.1.B.3. Relación entre forma y estructura. La forma externa como proyección ordenada de fuerzas internas.

VOLU.1.B.4. Elemento de relación: dirección, posición, espacio y gravedad.

VOLU.1.B.5. El movimiento en el volumen. Representación en la escultura. Elementos móviles en la obra tridimensional.

VOLU.1.B.6. La luz como elemento generador y modelador de formas y espacios.

VOLU.1.B.7. Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos en cuerpos volumétricos.

C. Análisis de la representación tridimensional.

VOLU.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.

VOLU.1.C.2. La perspectiva de género y la perspectiva intercultural.

VOLU.1.C.3. Arte objetual y conceptual. La instalación artística.

VOLU.1.C.4. Grados de iconicidad en las representaciones escultóricas. Hiperrealismo y efectos especiales, realismo, abstracción, síntesis, estilización. Relieve y escultura exenta.

VOLU.1.C.5. Las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional y su uso creativo en la ideación y realización de obra original.

VOLU.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.

VOLU.1.C.7. El respeto de la propiedad intelectual. Tradición, inspiración, plagio, apropiación.

VOLU.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.

D. El volumen en proyectos tridimensionales.

VOLU.1.D.1. Principios y fundamentos del diseño tridimensional.

VOLU.1.D.2. Tipología de formas volumétricas adaptadas al diseño de objetos elementales de uso común como medio de estudio y de análisis.

VOLU.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.

VOLU.1.D.4. Proyectos de estructuras tridimensionales: modularidad, repetición, gradación y ritmo en el espacio.

VOLU.1.D.5. Proyectos de producciones artísticas volumétricas: secuenciación, fases y trabajo en equipo.

VOLU.1.D.6. Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.

VOLU.1.D.7. Piezas volumétricas sencillas en función del tipo de producto propuesto. Diseño sostenible e inclusivo.

Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.

VOLU.1.D.8. Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional vinculadas con la materia.

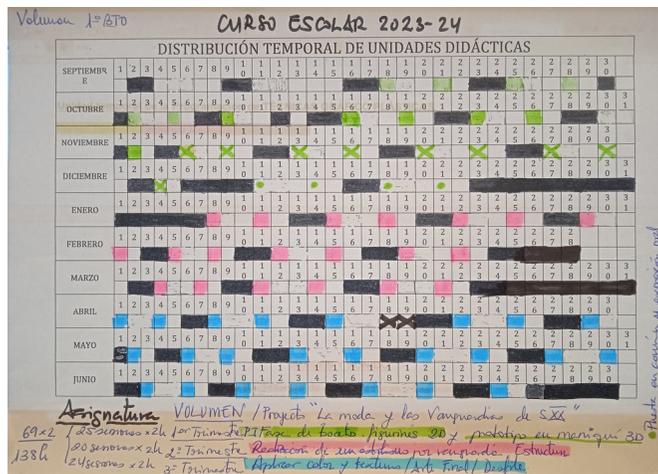
VOLU.1.D.9. La propiedad intelectual: la protección de la creatividad personal.

VOLUMEN		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos
<p>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.</p> <p>CCL1, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.</p>	<p>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</p>	<p>VOLU.1.A.1. VOLU.1.A.2. VOLU.1.B.1. VOLU.1.B.3. VOLU.1.C.1. VOLU.1.C.2. VOLU.1.C.8. VOLU.1.D.1. VOLU.1.D.8</p>
	<p>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>	<p>VOLU.1.B.1. VOLU.1.B.2. VOLU.1.B.4. VOLU.1.C.4. VOLU.1.D.1.</p>
	<p>1.3. Describir formas, estructuras, técnicas, materiales, proporciones y elementos compositivos tridimensionales, aplicando la terminología específica de la materia.</p>	<p>VOLU.1.A.1. VOLU.1.A.2. VOLU.1.B.2. VOLU.1.B.3. VOLU.1.C.5. VOLU.1.D.7</p>
<p>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.</p> <p>CCL1, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.</p>	<p>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>	<p>VOLU.1.A.1. VOLU.1.A.3. VOLU.1.B.1. VOLU.1.B.2. VOLU.1.B.3. VOLU.1.C.4.</p>
	<p>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>	<p>VOLU.1.B.6. VOLU.1.B.7 VOLU.1.C.1. VOLU.1.D.8.</p>
	<p>2.3. Elaborar producciones volumétricas con una función comunicativa concreta, atendiendo a la relación entre imagen y contenido, así como entre forma, estructura y función comunicativa, con distintos niveles de iconicidad.</p>	<p>VOLU.1.C.4. VOLU.1.C.5. VOLU.1.C.6.</p>
<p>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.</p>	<p>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>	<p>VOLU.1.B.6. VOLU.1.D.1. VOLU.1.D.7.</p>

<p>CPSAA5, CC4, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1.</p>	<p>3.2. Explicar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional en las composiciones tridimensionales propuestas, justificando la selección de las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados.</p>	<p>VOLU.1.D.2. VOLU.1.D.3. VOLU.1.D.4. VOLU.1.B.7</p>
<p>4. Elaborar proyectos individuales o colectivos, adecuando los materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución, para valorar la metodología proyectual como forma de desarrollar el pensamiento divergente en la resolución creativa de problemas.</p> <p>CCL3, STEM3, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>	<p>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>	<p>VOLU.1.C.2. VOLU.1.C.8. VOLU.1.D.2. VOLU.1.D.3. VOLU.1.D.4. VOLU.1.D.5. VOLU.1.D.6.</p>
	<p>4.2. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, asumiendo diferentes funciones, valorando y respetando las aportaciones y experiencias de los demás e identificando las oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional que ofrece.</p>	<p>VOLU.1.C.3. VOLU.1.C.6. VOLU.1.C.7. VOLU.1.D.5. VOLU.1.D.6. VOLU.1.D.8. VOLU.1.D.9.</p>
	<p>4.3. Realizar proyectos individuales o colaborativos, adecuando materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear, y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución.</p>	<p>VOLU.1.B.5. VOLU.1.C.3. VOLU.1.C.7. VOLU.1.C.8. VOLU.1.D.3. VOLU.1.D.5. VOLU.1.D.6. VOLU.1.D.7. VOLU.1.D.9.</p>
	<p>4.4. Evaluar y presentar los resultados de proyectos tridimensionales, analizando la relación entre los objetivos planteados y el producto final obtenido, y explicando las posibles diferencias entre ellos</p>	<p>VOLU.1.C.2. VOLU.1.C.7. VOLU.1.D.3. VOLU.1.D.8</p>

Unidad temporal de la Programación de VOLUMEN

Primer Trimestre, Segundo Trimestre, Tercer Trimestre



4.1.8 IMAGEN Y SONIDO

2º de Bachillerato de Artes Plásticas y Escénicas

(Materia optativa propia de la Comunidad Andaluza)

En la sociedad actual, donde una gran parte de la comunicación e información se produce a través de medios

audiovisuales, se hace necesario que las ciudadanas y los ciudadanos sepan analizar, producir y difundir contenidos audiovisuales, siendo partícipes de los mismos y no solo meros consumidores. Es necesario que sean exigentes y críticos con estos medios comunicativos. Además, estamos inmersos en la sociedad del conocimiento, donde se ha facilitado, gracias a las tecnologías de la información y la comunicación, el acceso, producción y difusión de información y contenidos multimedia, haciendo necesario que la ciudadanía esté preparada para analizar y producir dicha información de forma crítica y responsable.

La materia Imagen y Sonido tiene como objetivo desarrollar en el alumnado las competencias comunicativas, digitales y tecnológicas necesarias para crear productos audiovisuales y multimedia con criterio estético y sensibilidad artística. Promueve, además, la formación de una ciudadanía crítica, responsable y autónoma para la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación con solvencia y responsabilidad. Esta materia integra el estudio de la realidad del estado de la tecnología, métodos de trabajo y productos actuales, permitiendo que el alumnado desarrolle el espíritu creativo, crítico y estético imprescindible para emprender proyectos, que aprovecharán las posibilidades que ofrece la integración de la imagen y del sonido en los productos audiovisuales y multimedia.

Las competencias específicas están estrechamente relacionadas con la contribución del conocimiento y uso de recursos expresivos para realizar productos audiovisuales y multimedia con criterio estético y sensibilidad artística, elaboración de guiones y piezas visuales editadas digitalmente, integrando sonido a un producto audiovisual usando equipos técnicos adecuados.

En cuanto a las relaciones con otras materias del currículo, posee vínculos con Tecnologías de la Información y la Comunicación de primero de Bachillerato, específicamente con el bloque de saberes básicos «Software para sistemas informáticos» y, además, está relacionada con Educación Plástica, Visual y Audiovisual en lo concerniente a criterios y elementos artísticos como recursos expresivos, técnicas y elementos del lenguaje audiovisual, etc. Con respecto a las competencias clave, realiza importantes contribuciones, colaborando en el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística (CCL), aportando modos de expresión y comunicación propias del lenguaje audiovisual, como pueden ser las creaciones de guiones y storyboards.

La competencia digital (CD) se trabaja a través de la creación, edición, montaje y publicación de contenidos audiovisuales digitales, así como en la búsqueda, edición y publicación de información.

También facilita la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM) mediante la creación y grabación de piezas audiovisuales, aplicando técnicas fotográficas y de vídeo, así como a través del reconocimiento de las cualidades técnicas de equipamientos de sonido.

Además, se desarrolla en el alumnado la competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), mediante el análisis de producciones audiovisuales que requieren una reflexión profunda sobre el proceso de aprendizaje seguido.

La materia se organiza en cinco bloques de saberes básicos: «Recursos expresivos y análisis de situaciones en producciones audiovisuales»; «Elaboración de guiones audiovisuales»; «Captación de imágenes fotográficas y de vídeo»; «Diseño de bandas sonoras»; y «Equipamiento técnico en proyectos multimedia».

La materia incorpora elementos transversales del currículo que educan para la convivencia y el respeto en las

relaciones interpersonales. Trabajando en equipo, analizando y desarrollando contenido audiovisual se desarrollan actitudes como la capacidad de escucha activa, la empatía, la racionalidad y el acuerdo a través del diálogo. Por otra parte, exponer realidades de nuestro entorno a través de una producción audiovisual permitirá al alumnado reflexionar, ser crítico y divulgar mediante su trabajo situaciones relacionadas con la igualdad de género, la discapacidad o cualquier otra circunstancia personal o social discriminatoria. Se deben buscar herramientas que permitan a las personas con discapacidad abordar los contenidos de la materia con plenas garantías, como por ejemplo, a través de herramientas de audiodescripción y subtitulación, en su caso. La utilización crítica y el autocontrol en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación se trabaja mediante el uso de las mismas para la búsqueda y tratamiento de información.

Además, las tareas de edición, montaje, producción y publicación de contenidos audiovisuales con estas tecnologías desarrollan en el alumnado actitudes como la creatividad, la autonomía o la confianza en sí mismo, valores que fomentan el espíritu emprendedor y la iniciativa personal.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Conocer y utilizar diversos recursos expresivos para realizar productos audiovisuales y multimedia con criterio estético y sensibilidad artística.

Cada género cinematográfico, su análisis y estudio, van a permitir reconocer la intencionalidad comunicativa, los códigos empleados en el desarrollo de todo el proyecto cinematográfico, así como, desde un punto de vista personal, tanto en estética como en intencionalidad, su traslado al proyecto audiovisual o multimedia.

El valor expresivo de la propia imagen, ya sea fija o en movimiento, así como el uso tanto del encuadre, el movimiento de cámara o la elección del plano, entre otros, van a definir los distintos códigos expresivos y su intencionalidad comunicativa en el desarrollo de las producciones audiovisuales o multimedia.

Una vez conocidas por el alumnado la variedad de recursos expresivos, este podrá utilizarlos de manera crítica e intencionada en sus producciones audiovisuales.

A modo de resumen podemos decir que esta competencia permite conocer la tipología de género, la intencionalidad comunicativa y los códigos expresivos empleados en la realización de distintos productos audiovisuales, valorando las consecuencias comunicativas de diversas situaciones audiovisuales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL1, CD2, CD3, CPSAA4.**

2. Conocer y aplicar técnicas y elementos del lenguaje audiovisual utilizado el guion audiovisual como eje para elaborar guiones literario-técnicos o gráficos o storyboards.

El conjunto de los elementos expresivos que constituyen un proyecto audiovisual: imagen, sonido y música se van a unir desde un punto de vista narrativo a través del guion audiovisual, utilizado el mismo como eje para el desarrollo de cualquier proyecto audiovisual o multimedia.

El guion literario-técnico va a contener, entre otros elementos, la idea del proyecto, la documentación necesaria para su desarrollo, el storyline, el argumento, etc. Estos elementos se van a transformar en secuencias dramáticas

visualmente organizadas a través del guion gráfico o storyboard. Para que el alumnado pueda desarrollar un proyecto audiovisual autónomo es necesario que conozca y aplique los elementos necesarios para la redacción del guion literario-técnico, así como qué elementos expresivos de este tendrá que traducir a través de imágenes al guion gráfico o storyboard, intentando que las mismas incluyan la mayor cantidad de información expresiva y técnica posible: ambientación de la escena, punto de vista, movimiento o efecto de cámara deseado, tipo de plano, etc.

En definitiva, esta competencia va a desarrollar en el alumnado el conocimiento de las técnicas y elementos del lenguaje visual necesarios para construir tanto el guion literario-técnico como el guion gráfico o storyboard de una determinada secuencia, siguiendo las fases estandarizadas en las producciones audiovisuales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL1, STEM3, STEM4, CD2, CD3, CPSAA4.**

3. Conocer y aplicar las técnicas de captación de fotografía y vídeos, eligiendo los elementos más adecuados de captación de imágenes para su posterior edición digital.

La imagen va a constituir uno de los elementos de mayor expresividad de cualquier proyecto audiovisual, por ello es necesario conocer no solo los elementos de la percepción visual, tratados ya en otras materias, sino también cómo podemos transferir estos a los sistemas de captación y reproducción visual.

Los conocimientos en el manejo de los distintos elementos relacionados con la captación de imágenes van a ser de suma importancia para conseguir los niveles expresivos deseados, por lo que estos y una adecuada elección de los sistemas de iluminación, la elección acertada de las ópticas a utilizar, así como de la cámara, entre alguno de los elementos a tener en cuenta, van a estar íntimamente relacionados con la imagen resultante en nuestro proyecto audiovisual.

A su vez, es de gran importancia para el resultado final de las imágenes capturadas la elección adecuada del soporte donde se registre la grabación de las mismas, ya sean soportes magnéticos, ópticos o digitales, escogiendo el más idóneo al tipo de filmación o grabación de las imágenes y a su posterior postproducción.

En definitiva, esta competencia va a permitir al alumnado conocer los sistemas de captación fotográfica y de vídeo, el efecto de la iluminación de las secuencias con el fin de elaborar piezas audiovisuales sencillas y su posterior tratamiento digital.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **STEM3, STEM4, CD2, CD3.**

4. Editar digitalmente piezas visuales, integrar sonido al producto audiovisual y reconocer las prestaciones técnicas de los equipos que se usan, insertando transiciones y sincronizando los distintos datos sonoros para el tratamiento digital de las imágenes, así como para la postproducción de las secuencias visuales.

El tratamiento digital de las imágenes constituye actualmente el proceso de corrección generalizado de las anomalías que pudieran tener los originales de imágenes fijas o en movimiento en elementos como el contraste, en el brillo, la saturación, el color, etc., adaptando el resultado a la intencionalidad deseada al tomar la imagen o secuencia, y, por otro lado, en la aplicación sobre las mismas de distintos efectos deseados por el autor con una intencionalidad expresiva.

A su vez, la edición de las imágenes, ya sean fijas o en secuencias visuales, los rótulos y elementos sonoros, van a constituir el proceso de postproducción de un proyector audiovisual. En el citado proceso se tendrá que editar la línea de tiempo registrada, insertando transiciones, sincronizando los distintos datos sonoros con las imágenes e insertar aquellos elementos propios del diseño gráfico como pueden ser los rótulos, gráficos, subtítulos, u otros.

Tanto para el tratamiento digital de las imágenes como para la postproducción de las secuencias visuales es indispensable el conocimiento de los distintos programas informáticos que actualmente hay en el mercado, adoptando el uso de los mismos a los requisitos técnicos finales del proyecto audiovisual o a las características de los distintos soportes donde se hayan registrado las imágenes.

No podemos olvidar, como parte del proyecto audiovisual, el tratamiento de los datos sonoros relacionados con el mismo, los cuales tienen, con carácter previo a la postproducción del proyecto audiovisual, un tratamiento de edición utilizándose para ello un software específico relacionado, al igual que en el conjunto del proyecto audiovisual, con el resultado pretendido, ya sea en términos de calidad o relacionados con la posterior utilidad de los datos sonoros.

Como idea final, podemos concluir que esta competencia hace referencia, por un lado, a la edición de piezas de vídeo, fotografías, gráficos, rótulos y elementos sonoros por medio de programas de edición y, por otro, identificar las prestaciones técnicas y operativas de las aplicaciones de tratamiento de imágenes y edición de vídeo.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **STEM3, STEM4, CD2, CD4, CPSAA4.**

SABERES BÁSICOS

A. Recursos expresivos y análisis de situaciones en producciones audiovisuales.

IMYS.2.A.1. Recursos expresivos. Características funcionales, tipológicas y consecución de objetivos comunicativos.

IMYS.2.A.1.1. Elementos morfológicos; punto, línea, mancha, forma.

IMYS.2.A.1.2. Elementos sintácticos: espacio y lugar: formato, y composición.

IMYS.2.A.1.3. La luz y el color.

IMYS.2.A.2. Técnicas y elementos del lenguaje audiovisual.

IMYS.2.A.2.1. El espacio cinematográfico: plano, escena, secuencia, plano secuencia.

IMYS.2.A.2.2. Noción encuadre cinematográfico: campo, fuera de campo, profundidad de campo.

IMYS.2.A.2.3. Puntos de vista y movimientos de cámara.

IMYS.2.A.2.4. El tiempo cinematográfico; cronométrico y dramático.

IMYS.2.A.2.5. El montaje.

IMYS.2.A.2.6. La elipsis narrativa.

B. Elaboración de guiones audiovisuales.

IMYS.2.B.1. El guion literario. Fases de elaboración. Escena y secuencia dramática. La escaleta.

IMYS.2.B.2. El guion técnico y el storyboard.

C. Captación de imágenes fotográficas y de vídeo.

IMYS.2.C.1. Técnicas de captación. Ajustes técnicos y de identificación.

IMYS.2.C.2. De la cámara estenopeica a la cámara digital: captura de la imagen, valor de exposición, escalas, objetivos y sensibilidad.

IMYS.2.C.3. El ojo humano y los sistemas de captación y reproducción. Soportes de registro analógico y digital. Niveles e histograma de la imagen.

D. Diseño de bandas sonoras.

IMYS.2.D.1. El lenguaje sonoro en el cine y en la radio.

IMYS.2.D.1.1. Voz.

IMYS.2.D.1.2. Música.

IMYS.2.D.1.3. Efectos sonoros.

IMYS.2.D.1.4. Silencio.

IMYS.2.D.2. Programas de edición de sonido.

IMYS.2.D.3. Formatos de audio.

IMYS.2.D.4. Audiodescripción y subtitulación.

E. Equipamiento técnico en proyectos multimedia.

IMYS.2.E.1. Equipamiento de sonido en diferentes entornos.

IMYS.2.E.2. Equipos informáticos multimedia: prestaciones técnicas y operativas.

IMYS.2.E.3. Formatos de imagen, audio y vídeo. Soportes y difusión

IMAGEN Y SONIDO		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos
1. Conocer y utilizar diversos recursos expresivos para realizar productos audiovisuales y multimedia con criterio estético y sensibilidad artística. CCL1, CD2, CD3, CPSAA4	1.1. Conocer y analizar los recursos expresivos utilizados en las producciones audiovisuales, relacionando las características funcionales y topológicas con la consecución de los objetivos comunicativos.	IMYS.2.A.1. IMYS.2.A.2.
	1.2. Analizar situaciones audiovisuales extraídas de productos cinematográficos de diversos géneros, aplicando las técnicas de lenguaje audiovisual.	IMYS.2.A.1. IMYS.2.A.2.
2. Conocer y aplicar técnicas y elementos del lenguaje audiovisual, utilizado el guion audiovisual como eje para elaborar guiones literario-técnicos o gráficos o storyboards. CCL1, STEM3, STEM4, CD2, CD3, CPSAA4.	2.1. Elaborar guiones audiovisuales aplicando una estructura narrativa coherente con las posibilidades expresivas de la imagen, sonido y la música.	IMYS.2.A.2. IMYS.2.B.1. IMYS.2.B.2.
3. Conocer y aplicar las técnicas de captación de fotografía y vídeos, eligiendo los elementos más adecuados de captación de imágenes para su posterior edición digital. STEM3, STEM4, CD2, CD3	3.1. Grabar piezas audiovisuales aplicando técnicas de captación de imágenes fotográficas y de vídeo, y reforzando su expresividad mediante los recursos y medios técnicos del lenguaje audiovisual.	IMYS.2.A.2. IMYS.2.C.1. IMYS.2.C.2. IMYS.2.C.3.
	3.2. Realizar el tratamiento digital de imágenes, valorando características de color, formatos y contraste y empleando técnicas de generación, procesamiento y retoque de imagen fija.	IMYS.2.C.1. IMYS.2.C.2. IMYS.2.C.3
4. Editar digitalmente piezas visuales, integrar sonido al producto audiovisual y reconocer las prestaciones técnicas de los equipos que se usan, insertando transiciones y sincronizando los distintos datos sonoros para el tratamiento digital de las imágenes, así como para la postproducción de las secuencias visuales. STEM3, STEM4, CD2, CD4, CPSAA4.	4.1. Integrar el sonido e imagen en un producto multimedia, audiovisual o programa de radio, aplicando los recursos expresivos del lenguaje sonoro y relacionando sus posibilidades de articulación y combinación según los tipos de destinatarios.	IMYS.2.B.2. IMYS.2.D.1
	4.2. Reconocer las cualidades técnicas del equipamiento de sonido idóneo en programas de radio, grabaciones musicales y proyectos audiovisuales, justificando sus características	IMYS.2.D.1. IMYS.2.D.2. IMYS.2.D.3. IMYS.2.D.4. IMYS.2.E.1.

	funcionales y operativas.	IMYS.2.E.3.
	4.3. Identificar las prestaciones del equipamiento técnico en proyectos multimedia, identificando sus especificaciones y justificando sus aptitudes en relación con los requerimientos del medio y las necesidades de los proyectos.	IMYS.2.D.1. IMYS.2.D.2. IMYS.2.D.3. IMYS.2.E.1. IMYS.2.E.2. IMYS.2.E.3.

Unidad temporal de la Programación de IMAGEN Y SONIDO

Primer Trimestre, Segundo Trimestre, Tercer Trimestre

Imagen y Sonido 2º ESO. CURSO ESCOLAR 2023-24

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE UNIDADES DIDÁCTICAS

SEPTIEMBRE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
OCTUBRE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
NOVIEMBRE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
DICIEMBRE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
ENERO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
FEBRERO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29		
MARZO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
ABRIL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
MAYO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
JUNIO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

Asignatura: Imagen y Sonido 2º ESO
 2º trimestre: 1º trimestre Bloque 1 y 2. Planos espejo en pred. audiovisuales / El lenguaje cinematográfico
 3º trimestre: 2º trimestre Bloque 3 y 4 El montaje audiovisual / El guión audiovisual
 1º trimestre: 1º trimestre Bloque 4 y 5 El guión audiovisual / Los recursos sonoros.

5. CRITERIOS PEDAGÓGICOS (METODOLOGÍA)

5.1 Metodología general (Proyecto educativo Plan de Centro).

el Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la ESO, realiza las siguientes recomendaciones didácticas:

- El proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe caracterizarse por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral y, por ello, debe abordarse desde todas las materias y ámbitos de conocimiento. En el proyecto educativo del centro y en las programaciones didácticas se incluirán las estrategias que desarrollará el profesorado para alcanzar los objetivos previstos, así como la adquisición por el alumnado de las competencias clave.
- Los métodos deben partir de la perspectiva del profesorado como orientador, promotor y facilitador del desarrollo en el alumnado, ajustándose al nivel competencial inicial de éste y teniendo en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.
- Los centros docentes fomentarán la creación de condiciones y entornos de aprendizaje caracterizados por la confianza, el respeto y la convivencia como condición necesaria para el buen desarrollo del trabajo del alumnado y del profesorado.
- Las líneas metodológicas de los centros docentes tendrán la finalidad de favorecer la implicación del alumnado en su propio aprendizaje, estimular la superación individual, el desarrollo de todas sus potencialidades, fomentar su autoconcepto y su autoconfianza, y los procesos de aprendizaje autónomo, y promover hábitos de colaboración y de trabajo en equipo.
- Las programaciones didácticas de las distintas materias de la Educación Secundaria Obligatoria incluirán actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura, la práctica de la expresión escrita y la capacidad de expresarse correctamente en público.
- Se estimulará la reflexión y el pensamiento crítico en el alumnado, así como los procesos de construcción individual y colectiva del conocimiento, y se favorecerá el descubrimiento, la investigación, el espíritu emprendedor y la iniciativa personal.
- Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, sistematización y presentación de la información y para aplicar procesos de análisis, observación y experimentación, adecuados a los contenidos de las distintas materias.

- Se adoptarán estrategias interactivas que permitan compartir y construir el conocimiento y dinamizarlo mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas y diferentes formas de expresión.
- Se emplearán metodologías activas que contextualicen el proceso educativo, que presenten de manera relacionada los contenidos y que fomenten el aprendizaje por proyectos, centros de interés, o estudios de casos, favoreciendo la participación, la experimentación y la motivación de los alumnos y alumnas al dotar de funcionalidad y transferibilidad a los aprendizajes.
- Se fomentará el enfoque interdisciplinar del aprendizaje por competencias con la realización por parte del alumnado de trabajos de investigación y de actividades integradas que le permitan avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.
- Las tecnologías de la información y de la comunicación para el aprendizaje y el conocimiento se utilizarán de manera habitual como herramientas integradas para el desarrollo del currículo.

El artículo 5 del Real Decreto 217/2022, en cuanto a los niveles de E.S.O, establece los principios pedagógicos de esta etapa de la siguiente forma:

1. Los centros elaborarán sus propuestas pedagógicas para todo el alumnado de esta etapa atendiendo a su diversidad. Asimismo, arbitrarán métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo.
2. Las administraciones educativas determinarán las condiciones específicas en que podrá configurarse una oferta organizada por ámbitos y dirigida a todo el alumnado o al alumno o alumna para quienes se considere que su avance se puede ver beneficiado de este modo.
3. En esta etapa se prestará una atención especial a la adquisición y el desarrollo de las competencias establecidas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y se fomentará la correcta expresión oral y escrita y el uso de las matemáticas. A fin de promover el hábito de la lectura, se dedicará un tiempo a la misma en la práctica docente de todas las materias.
4. Para fomentar la integración de las competencias trabajadas, se dedicará un tiempo del horario lectivo a la realización de proyectos significativos y relevantes y a la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad.
5. Sin perjuicio de su tratamiento específico, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el emprendimiento social y empresarial, el fomento del espíritu crítico y científico, la educación emocional y en valores, la igualdad de género y la creatividad se trabajarán en todas las materias. En todo caso, se fomentarán de manera transversal la educación para la salud, incluida la formación estética, la educación para la sostenibilidad y el consumo responsable, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales.
6. Las lenguas oficiales se utilizarán solo como apoyo en el proceso de aprendizaje de las lenguas extranjeras. En dicho proceso se priorizarán la comprensión, la expresión y la interacción oral.
7. Las administraciones educativas establecerán las condiciones que permitan que, en los primeros cursos de la etapa, los profesores con la debida cualificación impartan más de una materia al mismo grupo de alumnos y alumnas.
8. Corresponde a las administraciones educativas promover las medidas necesarias para que la tutoría personal del alumnado y la orientación educativa, psicopedagógica y profesional, constituyan un elemento fundamental en la ordenación de esta etapa.
9. De igual modo, corresponde a las administraciones educativas regular soluciones específicas para la atención de aquellos alumnos y alumnas que manifiesten dificultades especiales de aprendizaje o de integración en la actividad ordinaria de los centros, de los alumnos y alumnas de alta capacidad intelectual y de los alumnos y alumnas con discapacidad.

5.2 METODOLOGÍA ESPECÍFICA DEL ÁREA

Educación Secundaria Obligatoria.

Las pautas y las orientaciones metodológicas se adecuarán, secuenciarán y ordenarán debidamente atendiendo a las intenciones de los contenidos a desarrollar, circunstancias de contexto, del grupo al que se quiere aplicar y del alumno en concreto. Con referencia a este último aspecto se tendrá más en cuenta el cambio de la metodología para los alumnos con necesidades educativas especiales. Esta pautas generales son:

1ª.- CUESTIONARIO E IDEAS PREVIAS:

Este método de recavar información sobre aspectos generales de los contenidos a desarrollar a lo largo del curso, o sea, el test de ideas previas se realizará al principio de curso. Esta es una prueba escrita donde se detectarán aspectos conceptuales y otros más manipulativos o procedimentales y los niveles de competencias básicas que el alumno trae del curso pasado. También a lo largo del desarrollo de las unidades didácticas, y, al comienzo de cada una, se realizarán preguntas relacionadas con el tema para poder así detectar el nivel de conocimiento que tienen los alumnos sobre los contenidos del mismo. Todo ello servirá para poder extraer conclusiones y con ellas poder modificar y adecuar la programación del curso.

2ª.- EL MÉTODO EXPOSITIVO:

Este método se utilizará como fase introductoria a la unidad didáctica donde se expondrán los conceptos y procesos de elaboración. Esta fase, en la mayoría de los casos, será ilustrada con un importante apoyo visual de diapositivas, fotos de enciclopedias, revistas, periódicos y catálogos, además de todas aquellas imágenes digitales que profesor podrá extraer de internet ya sean fijas o en movimiento (videos) Todas ellas adecuadas al tema que se esté tratando.

Las explicaciones irán acompañadas de continuas preguntas y situaciones que hagan que el alumno tome una actitud activa dentro del aula. Se darán explicaciones de los procesos paso a paso y se repetirán en cada momento que el alumno lo precise. La colocación del profesor dentro de la misma será de espaldas a la pizarra o pantalla de proyección y de frente a los alumnos.

La zona de trabajo será más limitada y será sólo en ocasiones cuando el profesor se desplace al sitio del alumno que requiera alguna ayuda. De esta manera el profesor tomará protagonismo y el alumno tomará una postura más receptiva. En cualquier caso este método no se extenderá más de 20 minutos de la sesión de clase y el tiempo se estipulará según el contexto y tipo de grupo.

Es también interesante que el alumno asuma este rol para, conociendo debidamente con antelación lo que va a explicar a sus compañeros, salga a la zona del aula antes ocupada por el profesor, para explicar de forma oral algún concepto y o procedimiento.

3ª.- MÉTODO POR DESCUBRIMIENTO:

En esta fase posterior, los alumnos realizarán las actividades propuestas, que serán de distinta naturaleza según el caso. En este sentido podremos trabajar con el siguiente tipo de actividades: de conocimientos previos, de desarrollo y consolidación, de refuerzo y de ampliación, estas dos últimas sobre todo para atender a la diversidad del alumnado.

En esta fase es donde se desarrollarán los contenidos más procedimentales y el alumno tendrá que resolver, con más o menos autonomía, las actividades planteadas por el profesor. Para ello podrá hacer uso de diferentes materiales, los más tradicionales de dibujo, el libro de texto y herramientas informáticas para buscar información o para la realización de las mismas.

La disposición del mobiliario del aula y la de los alumnos variará según las necesidades. Son recomendables las disposiciones de los alumnos en forma de U, por parejas, agrupadas, etc según el modelo de actividad que se esté desarrollando en ese momento. La movilidad del profesor en el aula será más dinámica e interactiva ya que irá revisando el proceso de trabajo de cada alumno, particularizando en los intereses de cada uno y adecuando sus ideas a la actividad concreta.

En esta fase los alumnos tendrán que ir dando soluciones a los problemas planteados e irán descubriendo en la práctica los contenidos conceptuales explicados con anterioridad. También podrá ser el primer método y mediante el procedimiento de ensayo y error el alumno podrá ir construyendo su propio aprendizaje e ir descubriendo conceptos y procedimientos que normalmente suele explicar el profesor previamente.

Son interesantes y motivadoras desarrollar con este método actividades en distintos espacios diferentes a los habituales, o sea, el aula. Se podrán realizar trabajos en grupo, en el exterior y en contacto directo con la realidad, ya sea dentro del recinto escolar (patio) o en los alrededores (parque próximo al centro). El contacto con el exterior y, siempre que la climatología lo permita, será un incentivo para que los alumnos de la E.S.O. Se motiven y realicen con mejor talante su trabajo.

4ª.- MÉTODO DE DISCUSIÓN O DEBATE:

Con este cuarto método se entraría en la última fase metodológica haciendo uso, quizás, del método más participativo por parte del alumno. En esta fase se pondrán en común las experiencias y resultados, además de debatir los aspectos tratados en la unidad didáctica. Por último se aprovecharía para consolidar y sacar las conclusiones generales del tema. Toda esta fase será presidida por el profesor que además de moderador en las intervenciones del alumno podrá reforzar e incluso ampliar algunos conceptos. Será interesante que el profesor destaque los aspectos más relevantes de los trabajos y las variadas soluciones creativas, si es el caso, que ha aportado cada uno de los alumnos.

Bachillerato.

Las pautas y las orientaciones metodológicas generales en bachillerato estarán basadas en las anteriores pero con diferencias sustanciales. Esta pautas generales son:

1ª.- CUESTIONARIO E IDEAS PREVIAS:

Es el método inicial que se desarrollará en una prueba en donde el alumno podrá exponer al profesor sus conocimientos y destrezas en las diferentes materias. Esta prueba se realizará a comienzo de curso y servirá al profesor para saber el nivel de los alumnos. En el bachillerato de Artes Plásticas de un 80 a un 90 por ciento vienen de diferentes centros y los niveles pueden ser diversos.

2ª.- EL MÉTODO EXPOSITIVO:

Este método se utilizará como fase introductoria de cada tema o bloque temático donde se expondrán los conceptos y procesos de elaboración. Esta fase, en la mayoría de los casos, será ilustrada con un importante apoyo visual de diapositivas, fotos de enciclopedias, revistas, periódicos y catálogos, además de todas aquellas imágenes digitales que profesor podrá extraer de internet ya sean fijas o en movimiento (videos) Todas ellas adecuadas al tema que se esté tratando alumno.

La colocación del profesor dentro de la misma será de espaldas a la pizarra o pantalla de proyección y de frente a los alumnos. La zona de trabajo será más limitada y será sólo en ocasiones cuando el profesor se desplace al sitio

del alumno que requiera alguna ayuda. De esta manera el profesor tomará protagonismo y el alumno tomará una postura más receptiva.

Al no haber oficialmente ningún libro de texto en bachillerato en esta fase el alumno tendrá que tomar necesariamente apuntes de las explicaciones del profesor. En cualquier caso este método, a diferencia que en la E.S.O., podrá ser una sesión de entera de 60 minutos de clase. Es también interesante que el alumno asuma este rol para, conociendo debidamente con antelación lo que va a explicar a sus compañeros, salga a la zona del aula antes ocupada por el profesor, para explicar de forma oral algún apartado del tema que previamente se habrá preparado y documentado.

3ª.- MÉTODO POR DESCUBRIMIENTO:

En esta fase posterior, los alumnos realizarán las actividades propuestas, que serán de distinta naturaleza según el caso. En esta fase es donde se desarrollarán los contenidos más procedimentales y el alumno tendrá que resolver, con más o menos autonomía, las actividades planteadas por el profesor. Para ello podrán hacer uso de diferentes materiales, los más tradicionales de dibujo, y herramientas informáticas para buscar información o para la realización de las mismas. La disposición del mobiliario del aula y la de los alumnos variará según las necesidades. Son recomendables las disposiciones de los alumnos en forma de U, por parejas, agrupadas, etc, según el modelo de actividad que se esté desarrollando en ese momento. La movilidad del profesor en el aula será más dinámica e interactiva ya que irá revisando el proceso de trabajo de cada alumno, particularizando en los intereses de cada uno y adecuando sus ideas a la actividad concreta.

En esta fase los alumnos tendrán que ir dando soluciones a los problemas planteados e irán descubriendo en la práctica los contenidos conceptuales explicados con anterioridad. También podrá ser el primer método y mediante el procedimiento de ensayo y error el alumno podrá ir construyendo su propio aprendizaje e ir descubriendo conceptos y procedimientos que normalmente suele explicar el profesor previamente.

Son interesantes y motivadoras desarrollar con este método actividades en distintos espacios diferentes a los habituales, o sea, el aula. Se podrán realizar trabajos en grupo o individualmente en el aula de informática, en el exterior y en contacto directo con la realidad, ya sea dentro del recinto escolar (patio) o en los alrededores (parque próximo al centro).

En las asignaturas de Bachillerato de Artes Plásticas son imprescindibles los siguientes métodos:

4º BRAINSTORMING O LLUVIA DE IDEAS Y MÉTODO DE BOCETOS para las fases previas de cualquier proceso creativo. Estas actividades se realizarán con diferentes materiales de fácil uso según la naturaleza de los contenidos de la asignatura. Así en asignaturas donde se trabaje la imagen en dos dimensiones, fijas o en movimiento. El alumno tendrá que tener en cuenta que en sus bocetos deberá existir un estudio previo del esquema compositivo, valoración tonal, tipos de combinaciones cromáticas, texturas, etc.

En las imágenes en movimiento, esto se traducirá en guiones, story-board y escaletas.

Los tipos actividades que se desarrollarán con este método se agrupan principalmente en dos, una de copia o mimesis de una imagen propuesta por el profesor que puede ser bidimensional o tridimensional y otras tipo de actividad donde se propicie más la creatividad del alumno. Estas últimas serán más interpretativas y en ellas el alumno tendrá más toma de decisiones personales.

Otro método utilizado es el de Betty Edwards consistente en girar la posición correcta de lectura de la imagen para así no tener un referente real en su nueva lectura sino solo de sus elementos configurativos, o sea, puntos, líneas planas, color y textura, este es un método alternativo al de encaje tradicional de cuadrícula.

4ª.- MÉTODO DE DISCUSIÓN O DEBATE:

Con este cuarto método se entraría en la última fase metodológica haciendo uso, quizás, del método más participativo por parte del alumno. En esta fase se pondrán en común las experiencias y resultados, además de debatir los aspectos tratados en la unidad didáctica. Se aprovecharía para consolidar y sacar las conclusiones generales del tema.

Toda esta fase será presidida por el profesor que además de moderador en las intervenciones del alumno podrá reforzar e incluso ampliar algunos conceptos. Será interesante que el profesor destaque los aspectos más relevantes de los trabajos y las variadas soluciones creativas, si es el caso, que ha aportado cada uno de los alumnos. Con esto se pretende que el alumno se de cuenta de las divergencias de soluciones que puede tener un mismo planteamiento de ejercicio

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Como cualquier medidor, los criterios de evaluación cumplen unas requisitos para poder medir con ellos los resultados del aprendizaje:

***Claros:** al leerlos, sabemos qué tenemos que verificar

***Concisos:** aunque a veces se alargan un poco, es más bien por la cantidad de matices que tienen. Esos matices puedes descomponerlos en indicadores de logro en tus rúbricas.

***Medibles:** gracias a esa división en indicadores de logro, estableces distintos niveles de consecución de un criterio de evaluación. Así, podemos establecer una nota final para cada criterio y cada competencia.

***Flexibles:** proponen unas pautas, pero cómo evaluar lo decides tú. Podemos evaluar un mismo criterio de mil formas distintas aplicando diversas metodologías, pruebas y técnicas de evaluación, dependiendo de nuestra forma de enseñar y del grupo al que nos dirigimos.

***Están asociados a las competencias específicas, por lo que permiten evaluar el grado de desempeño de la competencia vinculada.**

***Cada uno de ellos se encuentran especificados en cada una de las asignaturas de esta PROGRAMACIÓN y se orientan al desarrollo de competencias clave, a través de las competencias específicas, con las que los criterios están vinculadas.**

Estas características, permiten que la evaluación sea un proceso justo y eficaz que ayude al alumno a lograr un aprendizaje significativo. La visualización de cada uno de ellos están ordenados en tablas que los conectan y que se encuentran en la programación de cada una de las asignaturas que imparte el Departamento y que se desglosan en el punto concerniente a ASIGNATURAS IMPARTIDAS POR EL DEPARTAMENTO DE DIBUJO en el **DESARROLLO CURRICULAR DE LA ESO Y EL BACHILLERATO que hemos visto anteriormente**

7. SELECCIÓN Y ORGANIZACIÓN DE RECURSOS Y MATERIALES

5.1. Libros de texto consultivos únicamente:

- 1º E.S.O, Plástica Visual y Audiovisual. Editorial Casals
- 2º E.S.O. Educación Plástica y Visual . Editorial Edelvives (consulta)
- 4º E.S.O. Educación Plástica y Visual . Editorial Mc Graw Hill. (consulta)
- 1º Bach Cultura Audiovisual. Editorial Paraninfo

5.2. Materiales para aprender a ver:

- a) Objetos de uso cotidiano servirán para establecer la relación entre forma y función. También servirán para el análisis de las estructuras de las formas.
- b) Escayolas y maniquí articulable servirán para el análisis de la anatomía humana, desarrollar la técnica del claroscuro, analizar el movimiento del cuerpo y las proporciones entre sus partes.
- c) Enciclopedias, revistas y catálogos servirán para observar aspectos que intervienen en la sintaxis de la imagen tales como: la composición, la proporción, el color, la textura, etc.
- d) Las formas geométricas y piezas industriales que ayudarán a la comprensión y visualización del volumen y sus vistas
- e) La pizarra de color neutro verde y la blanca que servirán para aclarar, ilustrar y reforzar las explicaciones orales.
- g) Vídeos sobre temas específicos con los que se esté trabajando en la unidad, grabaciones de imágenes relacionadas con la publicidad y televisión imprescindibles para el desarrollo de los lenguajes visuales.
- i) Imágenes digitales buscadas a través de internet en páginas webs relacionada con los contenidos de la unidad didáctica
- j) El cañón digital para visualizar imágenes variadas.

5.3. Materiales para aprender a expresarse:

- a) Instrumentos de expresión y precisión: compás, plantillas, regla milimetrada, estilógrafos.
- b) Materiales e instrumentos de expresión artística: acuarelas, témperas, acrílicos, ceras, lápices de colores, rotuladores, grafito, carboncillo, etc.
- c) Soportes variados adaptados a la técnica utilizada como. Papeles, satinados rugosos, verjurados, de acuarela, milimetrados, cartón, panel, etc.
- d) Materiales de producción seriada: gubias, linóleos, acetatos, metacrilatos, rodillos, papeles de estampación, etc.

- e) Experiencias sobre el espacio y el volumen: cartones reciclados, de proyectos, pluma, paneles
- f) Instrumentos y materiales de ayuda a otras técnicas: pegamentos diversos tijeras, cutters y cuchillas.
- g) Herramientas informáticas: procesadores de texto y programas de dibujo y diseño y edición de imágenes fijas y en movimiento.
- h) Cámara de fotografía digital y cámara de video.
- i) Móvil :El Departamento de Dibujo permite el uso del móvil como herramienta de trabajo en clase, en las asignaturas que lo precisen y sólo en los niveles de 4º E.S.O. , 1º y 2º de Bachillerato. Los usos permitidos es para la búsqueda de información en internet, cámara de video, cámara de fotos
- j) Tórculo de Grabado para 1º y 2º de Bachillerato.

8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Los centros docentes disponen de recursos personales específicos para la atención educativa adecuada al alumnado con NEAE. Dentro de estos recursos personales específicos, se puede distinguir entre profesorado especializado y personal no docente. En nuestro centro contamos con profesorado especializado:

- > Profesorado especialista en Pedagogía Terapéutica. (NEAE)
- > Profesorado de apoyo a la Compensación Educativa. (NEAE – Compensación) Y con personal no docente que colabora en el desarrollo de programas de apoyo y asistencia del alumnado con NEAE (Compensación educativa, programada de Absentismo y abandono temprano), con objeto de garantizar que su inclusión sea lo más efectiva posible durante todas las actividades que se llevan a cabo.
- > Seguimiento para el alumnado repetidor.
- > Materias no superadas que sí tengan continuidad en el curso siguiente: el profesorado de la materia correspondiente, será el responsable.
- > Materias no superadas que no tengan continuidad en el curso siguiente: se hará responsable un profesor del departamento correspondiente.

8.1 MEDIDAS DE RESPUESTA PARA LA INCLUSIÓN DEL ALUMNADO

8.1.1 Educación Secundaria Obligatoria

Las actuaciones que el Departamento de Dibujo realiza para la atención a la diversidad son las siguientes:

- 1.- Realiza evaluaciones iniciales en todos los niveles de educación secundaria obligatoria para detectar desfases de ciertos alumnos respecto del resto del grupo.
- 2.- Contrastar y confirmar con el equipo educativo y en la evaluación inicial de las pruebas iniciales estos desfases. También es el momento para tomar informaciones de alumnos diagnosticados previamente.
- 3.- A partir de de aquí se determina si el alumno precisa de una adaptación curricular significativa, no significativa o de altas capacidades y si no tiene diagnóstico es el momento de solicitarlo para tomar la medida oportuna.
- 4.-El profesor que imparte la asignatura es la persona que asesora y revisa la adaptación curricular significativa que realiza el profesor/a de psicología terapéutica. Este último profesor puede y debe modificar aquellos elementos del currículo, incluyendo los objetivos de la etapa y los criterios de evaluación. Todo esto basándose en la programación original de su nivel. A la hora de llevar a cabo la adaptación curricular significativa el profesor de la asignatura debe simultanear el desarrollo de los contenidos de la adaptación con los del resto del grupo. Una vez realizada dicha adaptación se entrega una copia al Jefe de Departamento y otra al Departamento de Orientación que la adjuntará al informe del alumno diagnosticado. La fecha que el departamento considera oportuna para la entrega del documento es antes de la finalización del primer trimestre.
- 5.- En el caso de que el alumno con necesidades educativas que precise de una adaptación curricular no significativa debe ser registrado en la programación de aula del profesor que imparte la asignatura y debe reflejar el tipo de adaptación. Ésta puede ser individual o grupal aclarando en qué consiste el cambio de metodología.

8.1.2. Bachillerato.

Tenemos que actuar de manera especial con la atención a la diversidad ya que hemos tenido casos de alumnado con Asperger , con ausencia de falanges o extranjeros con poco tiempo en España además de alumnado con TDH ,que si bién no han afectado a sus evaluaciones , si han sido tenidos en cuenta para la dinámica de la clase, la temporalización personal para entrega de trabajos y la solicitud de una selectividad especial en caso de que quiera acceder a la Universidad

.Las actuaciones que el Departamento de Dibujo realiza para la atención a la diversidad son las siguientes:

- 1.- Realiza evaluaciones iniciales en todos los niveles y asignaturas de bachillerato detectar dificultades o discapacidades de ciertos alumnos respecto del resto del grupo.
- 2.- Si se detectan alumnos/as con alguna discapacidad física de más o menos consideración el profesor de la asignatura realiza la adaptación curricular no significativa que precise el alumno efectuando cambios en la metodología.

3.- Los alumnos de altas capacidades detectados con una evaluación psicopedagógica también se les atenderá a esta diversidad respecto del grupo con el diseño de actividades adaptadas a su nivel que sirven para ampliar y enriquecer los contenidos del currículo y también para profundizar en algunos contenidos.

4.- Por último para que los alumnos con la asignatura pendiente del curso anterior superen la asignatura, el Departamento de Dibujo sigue los siguientes pasos para atender esta diversidad de alumnos. En todas las asignaturas se abre una carpeta en la classroom del alumnado con la asignatura pendiente y en ella se fijan todas y cada una de las actividades por trimestre que tiene que entregar, y son coordinadas por el profesor que lleve en ese momento la asignatura.

*****En general las ADAPTACIONES seguirán este ESQUEMA METODOLÓGICO aplicable a cualquier nivel: LOS N.E.E. así como los N.E.A.E disfrutarán de los mismos contenidos que el resto de sus compañeros , si bien el arte final de las mismas será contemplado desde la óptica de las competencias básicas mínimas diseñadas a tal efecto.**

8.2.- ADAPTACIONES A NIVEL METODOLÓGICO/CONTENIDOS/EVALUACIÓN.

- Se decidirán por parte del profesor del grupo clase aquellas láminas importante dentro de esas competencias y se obviarán la ausencia de otras. (E.S.O)
- Se evaluarán sus progresos en comparación consigo mismo/a (E.S.O y BACH)
- Se le simplificarán las instrucciones, cuanto mas sencillas y cortas sean las instrucciones y las tareas que se le den , mas probabilidades hay de que completen lo que se les ha pedido y hagan una gestión efectiva del tiempo. (E.S.O , BACH)
- Reforzar sus progresos y evitar comentar sus errores y dificultades delante del grupo de iguales. (E.S.O, BACH)
- Permitir tener mas tiempo para las actividades y tareas. Especial atención en las Pruebas Objetivas (E.S.O, BACH)
- Subrayar las partes mas importantes del texto (E.S.O, BACH)
- Facilitarle un esquema del tema para comprender mejor las explicaciones. (E.S.O, BACH)
- Eliminación de contenidos que no consideremos relevantes para la adquisición de las Competencias Clave. (E.S.O.)
- Las CLASSROOM con TAREAS ACTIVIDADES O EJERCICIOS se deben presentar de forma clara y estructurada. Conviene descomponer y simplificar los enunciados, de modo que quede claro lo que se le pide exactamente. Es decir, descomponer las tareas en pasos mas pequeños, en vez de presentar un enunciado muy amplio que englobe varias tareas.(E.S.O, BACH)
- Apoyar CON IMÁGENES el material escrito en la prueba objetiva (E.S.O, BACH)
- motivar al alumnado ofreciéndole aprendizajes funcionales que se relacionen con sus intereses y su experiencia, partiendo en todo momento del principio de “utilidad”(E.S.O, BACH)

8.3.ALUMNADO DE ALTAS CAPACIDADES

De igual manera, los alumnos detectados a partir de la evaluación inicial, con altas capacidades se debe solicitar un diagnóstico al Departamento de Orientación de los mismos para confirmar que pueden recibir un tipo de actividades en donde el alumno tenga que superar objetivos más amplios.

8.4. ALUMNADO REPETIDOR CON LA ASIGNATURA APROBADA (ESO)

Por último para que los alumnos con la asignatura aprobada pero repitiendo curso sigan en su avance de la asignatura, se les facilitarán ejercicios que no sean repetidos del año pasado (muy pocas veces es necesario porque al estar sus trabajos relacionados directamente con las EFEMÉRIDES de todo el año, son diferentes curso tras curso) y también asumirán destrezas mas complejas en los mismos

8.5. RECUPERACIÓN DE PENDIENTES:

1.- Los pendientes de 1º de la ESO de EPVA quedarán automáticamente aprobados si superan la asignatura de 2º de la ESO que cursen como optativa. En caso de no cursarla el segundo año la Jefatura de Departamento facilitará una carpeta con una serie de ejercicios (3 por trimestre) en los que el alumno/a trabajará y entregará en las CLASSROOM que se habilitarán para dicho alumnado. Les tutorizarán el/la profesora que imparta la asignatura en 2º de la ESO.

2., Los alumnos/as pendientes de 2º de PEPA de la ESO o de 1º de la ESO quedarán automáticamente aprobados en caso de aprobar la asignatura de EPVA en 3º de la ESO y la superen en el año en curso.

3 Los alumnos/as pendientes de la asignatura de CULTURA AUDIOVISUAL se les dará una batería de trabajos y preguntas repartidas en tres módulos coincidentes con los distintos trimestres que se habilitarán en la CLASSROOM que se creará para pendientes. Dicha asignatura la llevará el profesor/a que imparta la asignatura en ese momento.

4. Los alumnos y alumnas pendientes de la asignatura de VOLUMEN y PROYECTOS ARTÍSTICOS entregarán un trabajo y una memoria a presentar en Marzo puntuándolas a razón de un 70 el proyecto y un 30 de la memoria. = 100

5.-se realizará una prueba de DIBUJO ARTÍSTICO a los pendientes de dicha materia, a saber: Bodegòn, Estatua de cuerpo entero y retrato de fotografía. Los diseñará el profesor que da la asignatura en DIBUJO ARTÍSTICO II y lo corregirá , en función de la media proporcional de los 3 ejercicios.

6.- DURANTE EL AÑO Las medidas de atención de los grupos de la E.S.O. donde se imparten los contenidos con un numero considerable de alumnos, que en otras asignaturas están considerados como de AMBITO, el Departamento considera oportuno realizar unas agrupaciones más flexibles y distribución de las mesas en el aula por parejas , o como máximo grupos de cuatro. La metodología será poco expositiva de contenidos y si por descubrimiento, en donde los alumnos irán construyendo los aprendizajes a partir de actividades muy prácticas y visuales. El uso de herramientas como el cañón de proyección para ilustrar todos los conceptos desarrollados así como de cualquier imagen que pueda ilustrar el desarrollo de las actividades facilitarán la comprensión al alumno.

Así mismo es muy importante reseñar, que todo el temario de la ESO se ha ajustado a la realización de las EFEMÉRIDES en las que participan activamente y que han sido IMPLEMENTADAS en su Programación y sus unidades temáticas como así se podrá comprobar en la ADENDA que de las mismas se ha diseñado. Practicamente un 80% de las mismas se han convertido en Situaciones de Aprendizaje

Esto último es una NOVEDAD en nuestro diseño de programación que llevamos algunos años experimentando con excelentes resultados , tanto a nivel de realización y artes finales como de trabajo implicado en el aula. También se ha detectado un mayor respeto por las instalaciones que se cuelgan en el instituto ya que son hechas por ellos. Al implementarse como Situaciones de Aprendizaje estimamos que cumplen con todos los requisitos marcados por la ley de Educación

7- Para terminar los alumnos repetidores que en el curso anterior superaron la asignatura de E.P.V. se les adaptarán las actividades con un nivel algo superior al planteado al resto del grupo ya sea por el nivel de dificultad o por trabajos alternativos. Si por el contrario la suspendieron se bajará el nivel de dificultad de la misma.

9. RECURSOS DIDÁCTICOS

Aunque hemos hablado anteriormente de los recursos didácticos que normalmente disponemos y hacemos uso en el aula, hay otros que hemos implementado en el Centro y que son importantes de reseñar por la visibilidad de sus resultados finales. El curso nos trae a veces recursos que no podemos especificar en esta programación, ya que llegan durante el año , pero que podemos reseñar en la memoria final y también mostrar los criterios que usamos para que entren en nuestras aulas ese curso.

De forma general, podemos definir cinco criterios que nos serán de mucha utilidad:

1. La idoneidad de los **recursos** para facilitar los aprendizajes previstos.
2. La facilidad de acceso y de uso por el estudiante.

3. La familiaridad que el profesor tenga con el **recurso**.
4. Que cumpla las normativas de derechos de autor.

Así pues contamos con algunos que ya se han quedado

***TÓRCULO DE GRABADO** ya que una de las profesoras es especialista en dicho medio, y además no es necesario el uso de material peligroso en el aula. Incluso al contar con la técnica del tetrapack, las planchas son de material reciclado y sólo hay que gastar en tinta y algo de papel mas especial para los artes finales

***CURSOS IMPARTIDOS POR PARTICULARES (AYUNTAMIENTO, JUNTA DE ANDALUCÍA, ESCUELAS PRIVADAS)** De los que siempre somos receptores, ya que están relacionados directamente con el diseño o con los medios audiovisuales

***USO COMO SOPORTE DE LAS PAREDES DEL INSTITUTO o EL ESCENARIO DEL TEATRO** para intervenciones plásticas por nuestro alumnado que son subvencionadas o bien por entidades, o por programas, o por el propio instituto

***ESPACIO DE LAS SIRENAS (ALAMEDA)** En el que cada curso exponemos las obras de todo un año diseñadas por el grupo EnModoArte para el alumnado de 10 centros de Sevilla con sus profesores de Dibujo

***PROA+T** En el que llevamos dos años colaborando y en el que hemos incluido uno de nuestros trabajos de ARTEFEST y que lleva implícita la idea de la diversidad en el Carande, y donde hemos decidido recurrir al tema de la moda como espejo para visibilizar nuestro territorio amplio y particular en lo que a cultura urbana, y geográfica se refiere

***CONTAR CON UN TÓPICO GENERATIVO ANUAL** para el diseño de toda nuestra asignatura siendo este año el evento ARTEFEST que pasamos seguidamente a explicar

TÓPICO GENERATIVO 2023/24 “ARTEFEST”

Para este curso los compañeros y compañeras de nuestra asociación de **profesores EnModoArte**, hemos decidido que el tema de trabajo de este año sea la MODA en sus numerosas y poliédricas facetas. Hemos denominado nuestro proyecto del curso 2023-2024 ARTEFEST. MODA PARA VESTIR UN ARTE. LA VISIBILIZACIÓN DE LO ESCONDIDO en los círculos del ARTE sin galerías ni sellos discográficos potentes

INTRODUCCIÓN

La moda es el lenguaje universal a través del cual damos a conocer nuestra identidad y esto generará un impacto y una reacción frente a las personas que nos rodean. Indumentaria y cuerpo crean un mensaje visual y expresivo que nos permite ocupar un lugar en el mundo. 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, por tanto entre la moda y la comunicación existe un lazo: ambas ocupan un lugar destacado en las sociedades modernas y se han convertido en pilares fundamentales de la sociedad de la Imagen. Somos mensaje. Todo comunica. Pensar qué vestimos cada día es igual a pensar en cada palabra que decimos. Los distintos elementos de un atuendo están cargados de significado y caracterizados más por su valor simbólico que por su valor funcional, por ello se consideran como parte de un proceso de significación, asumen la función de signo.

OBJETIVO DEL TEMA

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. Es importante hacerse por tanto estas preguntas:

- Estudiar el diálogo que genera la indumentaria como sistema de comunicación no verbal.
- Examinar detenidamente la manera en la que la ropa genera una determinada posición social, pertenencia a determinada tribu urbana o signo de identidad de una procedencia, país o nacionalidad
- Indagar acerca de las prendas como signo de juventud /vejez , clásico/alternativo, o de género, en definitiva las connotaciones del vestir con determinados outfits y su influencia en nuestra identidad
- Investigar sobre la indumentaria que diferencia al hombre de la mujer en el mundo y averiguar la forma en la que ésta puede comunicar el interés utilizando la potencialidad de la prenda y el sexo.
- Considerar la importancia de los colores, las texturas y los estampados, y la deconstrucción que pueden sufrir los mismos con respecto al uso tradicional de dichas prendas y tejidos en la moda de calle .

- Elaborar creativities que se identifiquen con las formas mencionadas en las que la indumentaria actúa como un importante signo en la sociedad.Y es esta última en la que nos hemos centrado en este trabajo para llegar a artistas mas desconocidos por el entorno de nuestro centro. Son artistas que bien por su trayectoria plástica o musical han significado un medio para identificarnos con un mensaje visual y expresivo que nos llama.
- Actualmente, las modas las implantan individuos conocidos. En un principio son los fans de la celebridad los que asumen el estilo, una forma de homenaje y de magia por la simpatía. El arte , la música o el folclore son un referente

TRABAJOS

En principio ya hay 5 trabajos diseñados para tal fin que se encuentran claramente **especificados en las Situaciones de Aprendizaje que van incluidas en esta programación** y los que se siguen elaborando en el curso.

*DESFILE DE MODA INSPIRADA EN LAS VANGUARDIAS CON OBRA DE MUJERES ARTISTAS (ArteFest)

*CREACIÓN DE RECORTABLES INSPIRADOS EN MODA Y MÚSICA DE CANTANTES ALTERNATIVOS (ArteFest)

*TOCADO Y FIGURINISMO DEL MOVIMIENTO #SEACABÓ con el traje pavo de María Jimenez (efeméride y ArteFest)

*JUEGO DE CARTAS CARANDERSÍ FAMILY INSPIRADO EN LA MODA SIN GÉNERO Y LA FAMILIA CULTURAL COMO TRIBU URBANA (PROA+ y ArteFest)

*MODA Y ESTILISMO DE LOS DISTINTOS PAISES QUE CONFORMAN EL ALUMNADO DE EL CARANDE (PROA+)

10. PLAN DE LECTURA Y CAPACIDAD DE EXPRESIÓN EN PÚBLICO

aquí tienes un plan lector de media hora cada semana para la enseñanza artística y dibujo técnico en la educación secundaria en Andalucía:

****Semana 1: Introducción al Arte (30 minutos)****

- Leer brevemente sobre la historia del arte y su importancia.
- Discutir ejemplos de diferentes formas de arte, desde la pintura hasta la escultura.
- Mostrar imágenes de obras de arte famosas y analizar su significado.

****Semana 2: Grandes Artistas (30 minutos)****

- Elegir un artista famoso, como Pablo Picasso o Leonardo da Vinci.
- Leer sobre la vida y obra del artista.
- Analizar algunas de las obras más destacadas del artista.

****Semana 3: Movimientos Artísticos (30 minutos)****

- Explorar un movimiento artístico, como el Renacimiento o el Impresionismo. También introducir en otras artes menores y de diferentes culturas
- Leer sobre los principales exponentes y características del movimiento.
- Comparar obras de diferentes artistas dentro del mismo movimiento.

****Semana 4: Arte Contemporáneo (30 minutos)****

- Investigar artistas contemporáneos y sus obras. Hering será el primero de ellos.
- Leer sobre cómo el arte ha evolucionado en tiempos modernos.
- Discutir las tendencias y desafíos del arte contemporáneo.

****Semana 5: Dibujo Técnico o tecnológico básico (30 minutos)****

- Introducir los conceptos básicos de proyección ortogonal y representación gráfica poligonal.
- Leer sobre la importancia del dibujo técnico para solucionar problemas básicos del espacio y creación de elementos de diseño diario.
- Realizar ejercicios prácticos de dibujo técnico básico.

****Semana 6: Novelas Gráficas (30 minutos)** (si hay recursos para su compra)**

- Seleccionar una novela gráfica relacionada con el arte o la creatividad.
- Leer una sección de la novela gráfica.

- Discutir cómo se utiliza el arte visual para contar historias en este formato.

****Semana 7: Críticas de Arte (30 minutos)****

- Explorar críticas de arte que analicen obras de artistas contemporáneos.
- Fomentar el pensamiento crítico y el debate sobre el arte actual.
- Invitar a los estudiantes a compartir sus opiniones sobre las críticas leídas.

****Semana 8: Participación tras lectura de documentos de un PROYECTO PROA+**

- A día de hoy hay en marcha un proyecto de señales de tráfico para una marcha y el proyecto proa+ con un estudio sobre la cultura de diversos países que incluyen comidas y trajes típicos para lo cual habrá documentación escrita. Estamos a la espera de recibir las diferentes propuestas de trabajos en los siguientes trimestres.

****Semana 9: Proyecto de Arte y Dibujo (30 minutos)****

- Integrar la lectura con un proyecto práctico que pueda aplicarse al PROA+ , a las efemérides de obligado cumplimiento o a algún trabajo de EnModoArte.
- Los estudiantes pueden trabajar en un proyecto artístico o de dibujo y documentar su proceso en un informe o evaluación.

11. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

EFEMÉRIDES DE OBLIGADO CUMPLIMIENTO

EFEMÉRIDES	DÍA
<p>DÍA DE LA SALUD MENTAL</p> <p>Por la importancia de este tema el Departamento decide implementarlo en TODOS LOS NIVELES:</p> <p>BACHILLERATO: Visita a la exposición LA VIDA EN CAJAS, O ENCAJAR LA VIDA en la Casa de la Provincia, con ensamblajes. Creación de Faceles personalizados como retratos aplicando las teorías de psicología del color</p> <p>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.</p>	10 OCTUBRE
<p>DIA DEL EMPRENDIMIENTO</p> <p>Se rescatarán los CUBOS de hace 3 años de la asignatura de VOLUMEN para orquestrar 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 de bachillerato de ESCENOGRAFÍA. La instalación interactiva se llamará "MINECRAFT, TU AVENTURA COMIENZA CON TU IMAGINACIÓN"</p>	28 OCTUBRE
<p>DIA DEL FLAMENCO</p> <p>Aprovechando las bocas de cante flamenco que ya se expusieron hace dos años, crearemos una pared negra con dichas piezas intercaladas con una tipografía en la que rece DÍA DEL FLAMENCO 16 N que imiten las losetas de cerámica trianera en las calles de Sevilla. La instalación se colocará sobre panel de madera en el hall del instituto y se realizará por alumnado de Bachillerato</p>	16 NOVIEMBRE
<p>DÍA CONTRA LA VIOLENCIA DE GÉNERO</p> <p>El Departamento ha participado con diversas propuestas en el Concurso del Ayuntamiento de Sevilla y el Instituto de la Mujer tanto con lema como con imágenes por los cursos de 1º de Bachillerato de Artes escénicas.</p>	25 NOVIEMBRE

<p>INSTALACIÓN #Se Acabó” con el tocado de plumas de Pavo real que lució la desaparecida María Jiménez, cuya figura ya es un icono de la Violencia de Género. Realizada por el alumnado de ESCENOGRAFÍA</p>	
<p>DÍA DE LA BANDERA de ANDALUCÍA</p> <p>Aprovechando la instalación del día de la Constitución, se hará una preinstalación del primer módulo de la misma con los dos brazos que van coloreados como la bandera de España, y con unas trenzas que simulan las bandas blanca y verdes que componen el diseño de la de Andalucía. Posteriormente , al día siguiente, se verá completada con el resto de los elementos de la instalación de la Constitución adquiriendo uno de los sentidos importantes de su existencia y su razón de ser como COMUNIDAD adscrita a una nación.</p>	4 DICIEMBRE
<p>DÍA DE LA CONSTITUCIÓN</p> <p>Instalación titulada TEJIENDO DERECHOS E IGUALDADES formada por las figuras humanas de HERING entrelazadas en un tejido de dos agujas, creado por dos manos, una roja y una amarilla 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>	6 DICIEMBRE
<p>DIA DE NAVIDAD</p> <p>Instalación en el hall del instituto del árbol invertido de estrellas que el año pasado decidimos conservar para exponerlo de nuevo.</p>	22 ENERO
<p>DÍA ESCOLAR DE LA NO VIOLENCIA Y LA PAZ</p> <p>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>	30 ENERO
<p>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>	28 FEBRERO
<p>DÍA DE LA MUJER</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>	8 MARZO
<p>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>	22 MARZO
<p>DÍA INTERNACIONAL DEL PUEBLO GITANO</p> <p>El Departamento de DIBUJO una exposición de pintura inspirada en la obra de la artista gitana Malgorzata. El alumnado de Bachillerato irá a ver su obra que se expone en el CAAC de Sevilla y posteriormente recrearán una obra personal inspirada en su imaginario.</p>	8 ABRIL
<p>DÍA DEL RAMÓN CARANDE</p>	4 MAYO

12.1.1 Será un **reto creativo y colaborativo de UNA TAREA** aplicada a cualquiera de nuestros RECURSOS DIDÁCTICOS que en el punto anterior mencionamos.

ESO

Preferentemente todos aquellos que se deriven de las EFEMÉRIDES, PROA+T , y sobre todo de aquellas actividades que reconocen al alumnado como agente (diseñador, creador y motivador de interés) de su propio aprendizaje.

BACHILLERATO

Se diseñarán conforme a desplegar las competencias específicas de las distintas asignaturas movilizandolos saberes básicos, planteando aplicaciones reales que estén bien contextualizadas y que cumplan con los principios del Diseño Universal para el aprendizaje. Esos proyectos se planificarán con tareas de creciente complejidad y que pueden abarcar un trabajo de varias semanas e incluso un trimestre. Contendrán mas de una unidad temática y estarán casi todos ellos relacionados con las EFEMÉRIDES, el PROA+T, y sobre todo de EL TÓPICO GENERATIVO de este año que es el ARTEFEST que también hemos desarrollado en el punto de Recursos Didácticos de esta programación

12.2 TEMPORALIZACIÓN O SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA de las SSAA

10.2.1 **MOTIVACIÓN** Planteamos el reto o desafío y de los objetivos de aprendizajes

10.2.2 **ACTIVACIÓN** Conectamos con sus conocimientos previos

10.2.3 **EXPLORACIÓN** Damos oportunidades de éxito de cara a la propuesta inicial a partir de lo que ya conoce.

10.2.4 **ESTRUCTURACIÓN** Introducción de nuevos aprendizajes necesarios de cara a la realización del producto final

10.2.5 **APLICACIÓN** Realización del producto o desempeño para responder al reto inicial

10.2.6 **CONCLUIR** Difusión de resultados. Evaluación del proceso y transferencia de aprendizajes

10.3 ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

10.3.1 Aprendizaje basado en Proyectos

10.3.2 Aprendizaje basado en Problemas

10.3.3 Design Thinking

10.3.4 Gamificación

10.3.5 Aprendizaje servicio

10.3.6 Cultura de Pensamiento

10.3.7 Aprendizaje cooperativo

12.4. SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL DEPARTAMENTO en el curso 2023-2024

Las Situaciones de Aprendizaje del Departamento de Dibujo **se añadirán a esta programación en el apartado ADENDA**, ya que las mismas están diseñadas conforme a los cambiantes Tópicos Generativos en los que nos movemos anualmente, a las Efemérides que cada año son distintas, a las temáticas que afronta el PROA+T y en general a todas aquellas actividades que reconocen al alumnado como agente (diseñador, creador y motivador de interés) de su propio aprendizaje y que las genera el discurrir del año en curso. Las Unidades temáticas son únicamente un cuerpo para contextualizar correctamente unos saberes básicos durante un curso, y no necesariamente los mismos todos los años. (*ver **ADENDA PUNTO 16 DE LA PROGRAMACIÓN la relación de todas ellas**)

13. EVALUACIÓN

13.1 PROCESO DE LA EVALUACIÓN (SECUENCIACIÓN DEL PROCEDIMIENTO)

13.1.1. Para fijar unos criterios generales sobre evaluación es necesario tener en cuenta que estos deben atender al nivel de dominio de los contenidos

La evaluación inicial de los cursos de esta etapa educativa será competencial, basada en la observación, tendrá como referente las competencias específicas de las materias o ámbitos, y será contrastada con los descriptores operativos del Perfil competencial y el Perfil de salida que servirán de referencia para la toma de decisiones. Para ello se usará principalmente la observación diaria, así como otras herramientas.

Los resultados de esta evaluación no figurarán como calificación en los documentos oficiales de evaluación.

Evaluación continua.

1. Se entenderá por evaluación continua aquella que se realiza durante todo el proceso de aprendizaje, permitiendo conocer el proceso de aprendizaje del alumnado antes, durante y a la finalización del mismo, realizando ajustes y cambios en la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje, si se considera necesario.

2. La evaluación continua será realizada por el equipo docente que actuará de manera colegiada a lo largo del proceso de evaluación y en la adopción de las decisiones resultantes del mismo.

3. Al término de cada trimestre, en el proceso de evaluación continua llevado a cabo, se valorará el progreso de cada alumno y alumna en las diferentes materias en la sesión de evaluación de seguimiento que corresponda. Los resultados de estas sesiones se recogerán en la correspondiente acta parcial.

4. Tanto en la evaluación continua en los diferentes cursos como en las evaluaciones finales en las diferentes etapas educativas, **deberá tenerse en cuenta el grado de dominio de las competencias correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, a través de procedimientos de evaluación e instrumentos de obtención de datos que ofrezcan validez y fiabilidad en la identificación de los aprendizajes adquiridos.** Por ello, para poder evaluar las competencias es necesario elegir, siempre que sea posible, estrategias e instrumentos para evaluar al alumnado de acuerdo con sus desempeños en la resolución de problemas que simulen contextos reales, movilizando sus conocimientos, destrezas, valores y actitudes

13.2 SESIONES DE EVALUACIÓN.

Evaluación a la finalización de cada curso.

1. Al término de cada curso de la etapa, en el proceso de evaluación continua llevado a cabo, se valorará el progreso de cada alumno y alumna en las diferentes materias o, en su caso, ámbitos. El profesorado de cada materia o ámbito decidirá si el alumno o alumna ha alcanzado el adecuado grado de adquisición de las competencias correspondientes.

2. En la última sesión de evaluación o evaluación ordinaria se formularán las calificaciones finales de las distintas materias o ámbitos del curso, expresadas tanto en términos cuantitativos como en términos cualitativos.

3. Las calificaciones de las materias pendientes de cursos anteriores se consignarán, en cada uno de los cursos de la etapa, en las actas de evaluación, en el expediente y en el historial académico del alumno o alumna.

4. Los resultados de la evaluación de cada materia se extenderán en la correspondiente acta de evaluación, y se expresarán en los términos Insuficiente (IN) para las calificaciones negativas; Suficiente (SU), Bien (BI), Notable (NT), o Sobresaliente (SB) para las calificaciones positivas, tal y como se recoge en el artículo 31 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo.

13.3 PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL ALUMNADO

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN (plan de Centro)

*Realización una prueba inicial.

*Recogida de datos debe ser continua y lo más sistemática posible.

*La utilización de distintos procedimientos e instrumentos para evaluar los distintos contenidos.

*La valoración final de los resultados de todo el proceso **tendrá en cuenta que todas las competencias específicas de cada asignatura hay que trabajarlas y no existe jerarquía entre ellas, estando establecido en la normativa en vigor, a través de la relación con los descriptores operativos, el peso relativo de cada una.**

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO

***La primera semana del curso se realiza la prueba inicial.** Consisten en una **prueba de control** con propuestas de diversas **actividades** donde a través de las mismas se puede detectar el nivel que el alumno trae de primaria en el caso de primero de la **E.S.O.** y, en los cursos de segundo, tercero, y sobre todo de cuarto, el nivel de conocimiento que recuerda de los años anteriores.

Lo mismo ocurre con **los Bachilleratos**, para ver el nivel del que parte un alumnado que nos llega de otros centros en un gran número, y en calibrar también los comienzos del segundo de Bachillerato que tienen que abordar una **selectividad en el año en curso.**

***Por lo tanto:**

1.- **Será competencial**

2.- **Basada en la Observación**

3.- **Con carácter de diagnóstico**

*El Departamento de Dibujo considera como PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN más importantes para estas etapas educativas en el IES Ramón Carande:

- **la observación sistemática en clase,**

- **la realización de actividades realizadas bidimensional o tridimensionalmente,**

- **individualmente o en grupo,**

- **de carácter teórico o de carácter práctico.**

Las láminas o ejercicios bidimensionales serán entregadas en una carpeta personalizada y será custodiada en el Departamento a la hora de las correcciones y devuelta a los alumnos después de corregida para que sea conscientes del nivel del que parten .

Es a partir de aquí donde empezamos la andadura del curso atendiendo los niveles encontrados y adaptándolos a todos los bloques de conocimientos que tenemos que abordar en nuestras asignaturas.

13.4 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

En el caso de la ESO

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS / EVIDENCIAS
Observación	Lista de control
	Escala de estimación
	Registro anecdótico
Pruebas	Escala de estimación de respuestas orales
	Cuestionarios de respuesta escrita
	Valoración de realizaciones prácticas
Revisión de tareas	Cuaderno de clase
	Informes y monografías
	Portfolio
Entrevistas	Guión de entrevista

En el caso de BACHILLERATO

Al ser bloques temáticos mas complejos y cerrados para superar la Selectividad , y donde cada profesor/a, según el tipo de alumnado que tiene (Artes Plásticas o Artes Escénicas) diseña unas técnicas , instrumentos y actividades acordes al TALENTO ARTÍSTICO que tienen en su modalidad, hemos dejado mas abierto este punto, creando para ello unas CATEGORÍAS según el rango de trabajo que diseñe el docente. Estas tendrán en cuenta , los siguientes puntos

- Un aprendizaje situado
- Un aprendizaje significativo
- Ofrecer situaciones problema, de aprendizaje real
- Un desarrollo curricular conectado con los agentes sociales del entorno
- Una conexión del currículo real del aula con las preocupaciones e intereses del alumnado artístico y escénico.

Este último punto es VITAL en el diseño de todos los INSTRUMENTOS para cada grupo en particular, de tal manera que cada docente diseña unos específicos en cada clase , y que serían cambiables cada año según el docente y el grupo con la idiosincrasia particular de cada uno, ya que tenemos , dentro del grupo de artes, grupos puros y grupos mixtos.

Para unificar por tanto criterios a la hora de establecer LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN y de visualizar convenientemente nuestro proceso en esta Programación, decidimos crear una ESTRUCTURA COMÚN BASADA EN:

• **EJERCICIOS o TAREAS.** Acción o conjunto de acciones orientadas a la comprobación del dominio adquirido en el manejo de un determinado conocimiento. Se caracteriza por estar Poco contextualizado Ligado especialmente a conceptos (contenidos) o saberes básicos

Ejemplos: comentario/artículo de opinión , ficha, subrayado de un tema, resumen, mapa conceptual.

• **ACTIVIDADES.** Acción o conjunto de acciones orientadas a la adquisición de un conocimiento nuevo o la utilización de algún conocimiento en una forma diferente, usando procesos cognitivos (objetivos) como analizar, comparar, reflexionar, crear.... Se caracterizan por poseer Mayor contextualización, ligada directamente con los objetivos del currículo y a las competencias específicas, Se relaciona con los procesos cognitivos. Supone mayor complejidad de procesos mentales

Ejemplos: Pruebas Objetivas, Cuaderno Japonés (visual Thinking), láminas, Memoria/Comparativa,

• **SITUACIONES DE APRENDIZAJE** Acción o conjunto de acciones orientadas a la resolución de una situación problema, dentro de un contexto definido, mediante la combinación de todos los saberes disponibles que permitirán la elaboración de un producto relevante. Relacionado con las competencias clave y los perfiles competenciales de salida
Ejemplos: trabajo indiv/equipo (fotografía, performance, audio/video, diorama, diseño 2D/3D) Línea del tiempo, trabajo estructural de espacios del centro, instalaciones.

13.5 INFORMES DE EVALUACIÓN.

1. RECUPERACIONES . EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA .

Las recuperaciones de las asignaturas varían respecto a años anteriores. El cambio de la orden del 14 de Julio de 2016 modificadas en sus puntos 182 y 183 por la ORDEN DE 15 ENERO DE 2021. Ya no se promociona, SE TITULA. También se cambian las fechas de evaluación **para la ESO y 2º de bachillerato**, tanto en evaluación ordinaria como la extraordinaria que en lugar de efectuarse en Septiembre se hacen en Junio

Los que no titulen en 1º de Bachillerato tendrán que seguir asistiendo a clase para poder superar las asignaturas suspendidas unas semanas después en Junio. En esos días pueden consultar dudas y realizar aquellos ejercicios que se les entreguen en sus **INFORMES INDIVIDUALIZADOS** para su posterior recuperación. La recuperación de septiembre de este nivel de Bachillerato también se evalúa según el informe individualizado que al final de curso se le entrega personalmente a los alumnos suspensos. Éste incluye las descripciones de las diferentes actividades y proyectos que el alumno deberá realizar en los dos meses de vacaciones y la fecha, hora y lugar de la entrega de trabajos y/o realización de examen según la naturaleza de la asignatura. También se les indican los bloques que no han superado en la materia y que tendrán que recuperar traducidos en **COMPETENCIAS** . **Dichos informes se cargarán por los tutores de cada curso en los repositorios para su llegada correcta al alumno/a**

2.- Los REFUERZOS DE APRENDIZAJE NO ADQUIRIDO

Se recuperarán las diferentes asignaturas POR TRIMESTRES, primero antes de finalizar cada evaluación o al comienzo de la siguiente. Luego habrá una última prueba en JUNIO que también se recuperará por medio de una PRUEBA OBJETIVA atendiendo a los trimestres que le hayan quedado pendientes. En el caso de ser una ASIGNATURA PENDIENTE de otro año, igual que aparece reflejado en la evaluación, se le facilitará un trabajo TRIMESTRAL para que lo vayan haciendo durante el año en curso y que puede ser revisado por el Jefe de Departamento o de su docente en la asignatura del año en curso.

13.6 PERFIL COMPETENCIAL DE SALIDA (En el nivel que proceda)

*****Se encuentran especificados en LAS COMPETENCIAS CLAVE DE ESO Y BACHILLERATO en esta programación**

14. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

14.1 RÚBRICAS DE EVALUACIÓN

Es una herramienta compuesta por una escala de valoración que sirve como referencia para medir el grado de adquisición de los aprendizajes asociados a la tarea o tareas que compongan la unidad temática o situación de aprendizaje. Valoramos por tanto lo aprendido confeccionando RÚBRICAS DE EVALUACIÓN y escogiendo **instrumentos de evaluación** ajustados a lo que se pretende evaluar.

Las RÚBRICAS DE EVALUACIÓN ponen en relación

- LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN comprobando si se han obtenido los resultados previstos.....**Miden**
- LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Extraerán la Información para conocer el grado e adquisición de los aprendizajes.....**Aportan información**
- COMPETENCIAS Clave que Identifican las formas en las que se podría manifestar el nivel de adquisición alcanzado.....**Donde y cómo se manifiestan**

Con la rúbrica se evaluará **el grado de adquisición de las competencias clave**, según se manifieste este dominio en las evidencias del alumnado.

Los pasos que estimamos en el Departamento de Dibujo a seguir, sobre todo en los niveles de la ESO en los que resulta mas importante conseguir que promocionen con la adquisición de las competencias clave para su promoción a cursos superiores y a su titulación, son los siguientes:

- 1. **Analizar las competencias clave** para identificar las formas en las que se podría manifestar el nivel de adquisición alcanzado.
- 3. **Establecer niveles** de dominio para cada uno de los ciclos y niveles.
- 4. Seleccionar y usar los **instrumentos más válidos** y fiables para la identificación de los aprendizajes adquiridos.

Las rúbricas pueden tener 5 niveles para atender a la diversidad del alumnado que hay en una clase.

- 1 PREVIO.....Para alumnado con **necesidades específicas**
 2 EN PROCESO O INICIADO
 3 ESTANDAR O MEDIO
 4 SUPERADO O AVANZADO
 5 EXTRA.....Para alumnado de **altas capacidades**.

Con La rúbrica o indicador pueden conocer los objetivos planteados, y que tengan la oportunidad de reflexionar sobre sus logros o progresos. Además, las rúbricas, les harán conocer con claridad qué es lo que se espera que hagan y cómo, comprender por qué obtienen la calificación y de qué forma podrían mejorarla, y ver de manera objetiva lo que les plantea el /la docente. **Este listado de INDICADORES puede adaptarse a cualquier tipo de actividad que plantee el/la docente. Se verán reflejados en las SSAA de esta programación**

Calificación	Descripción
8,6 a 10 5	Demuestra total comprensión del problema. Todos los requerimientos de la tarea están incluidos en la respuesta
7 a 8,5 4	Demuestra considerable comprensión del problema. Todos los requerimientos de la tarea están incluidos en la respuesta.
5,6,a 7	Demuestra comprensión parcial del problema. La mayor cantidad de requerimientos de la tarea están comprendidos en la respuesta.
3,6 a 5	Demuestra poca comprensión del problema. Muchos de los requerimientos de la tarea faltan en la respuesta.
0,5 a 3,5	No comprende el problema.
0	No responde. No intentó hacer la tarea.

En el caso de Bachillerato TODOS los CRITERIOS QUEDARÁN PUNTUADOS POR IGUAL en el porcentaje hasta llegar a 100 . Todos los criterios contribuyen por igual, por tanto se puede calcular la media para valorar el grado de adquisición de la competencia específica y obtener la calificación de esta forma.

En el caso de la E.S.O. Se PUNTUAN atendiendo a:

- La importancia de los contenidos y la repetición de los mismos durante el año y los cursos , para llegar a la asimilación total de éstos
- Permitir al alumnado con mas dificultad de aprendizaje , que pueda recuperar los estándares y contenidos mas importantes, consiguiendo las competencias en algún momento del año aprovechando diferentes bloque de contenidos
- Permitir que el alumnado mas receptivo pueda seguir avanzando y perfeccionando los niveles de sus rúbricas, consiguiendo por tanto no solo superar la asignatura sino potenciar EL TALENTO

Por lo tanto la calificación numérica para cada una de las Áreas/materias de nuestra especialidad consiste en establecer la media aritmética de los criterios de evaluación en el Bachillerato, y luego la otra posibilidad que se establece en la ESO y que consiste en la valoración del progreso y avance a lo largo del trimestre y curso de cada criterio de evaluación

14.2. CONSIDERACIONES PARA LOS CUADERNOS DE PROFESOR del DEPARTAMENTO

1 En nuestro Departamento, recomendamos que estén señaladas en los cuadernos de calificación las Competencias Específicas asociadas a las actividades llevadas a cabo, facilitando así la visualización de la

óptima y correcta superación de todas ellas, y diseñando alguna actividad adicional si quedase alguna por tratar durante el trimestre teniendo en cuenta el carácter criterial y competencial de la evaluación.

2 También recomendamos en los niveles de Bachillerato tener la totalidad o casi la totalidad de los ejercicios reflejados en las CLASSROOM para su corrección y visualización por parte del alumnado. Es la mejor manera de tenerlo informado de sus progresos, de sus carencias y en definitiva del seguimiento de la asignatura de manera operativa para ambas partes. El tener todos sus ejercicios recepcionados facilita enormemente un futuro proceso de revisión si fuera necesario.

14.3.- PROTOCOLO DE RECLAMACIONES

1.- DEBERES DEL DOCENTE

1.1 -Al comienzo del curso escolar, los profesores de las distintas materias pertenecientes al Departamento, informarán a los alumnos de los objetivos, contenidos y criterios de evaluación mínimos exigibles para obtener una evaluación positiva, criterios de calificación así como procedimientos de evaluación del aprendizaje que se van a utilizar recogidos en la programación didáctica correspondiente

1.2.-Los profesores facilitarán a los alumnos o a sus padres o tutores las informaciones que se deriven de los instrumentos de evaluación utilizados para realizar las valoraciones del proceso de aprendizaje. Cuando la valoración se base en ACTIVIDADES, EJERCICIOS Y TAREAS , los alumnos tendrán acceso a éstos (Classroom) y podrán ser revisados con sus profesores a requerimiento del alumnado o estimación del/la docente.

1.3.- **Los profesores/as del Departamento tendrán habilitadas y al día LAS CLASSROOM** para que todo el alumnado a su cargo pueda revisarlo y ser informado de sus progresos y entregas. De esta manera cubrimos la información puntual al alumnado ausente por enfermedad u otras causas pues es importante que el alumnado se encuentre en disposición de CONOCER SU SITUACIÓN ACADÉMICA de primera mano.

2.- PROCEDIMIENTO DE REVISIÓN DE CALIFICACIONES FINALES Y DE LA DECISIÓN DE PROMOCIÓN O TITULACIÓN

Los alumnos o sus padres o tutores podrán solicitar, de profesores y tutores, cuantas aclaraciones consideren precisas acerca de las valoraciones que se realicen sobre el proceso de aprendizaje de los alumnos, así como las calificaciones o decisiones que se adopten como resultado de dicho proceso.

En el supuesto de que, tras las oportunas aclaraciones del profesor o tutor, exista desacuerdo con la calificación final obtenida en un área o materia una vez concluido el periodo de RECUPERACIONES:

- En el primer día lectivo siguiente a aquel en que finalice el período de solicitud de revisión, cada departamento, procederá al estudio de las solicitudes de revisión y elaborará los informes que recojan:

1.- la descripción de hechos y actuaciones previas

2.- Contrastarán las actuaciones seguidas en el proceso de evaluación del alumno con lo establecido en la programación didáctica del departamento respectivo, contenida en el Proyecto curricular de etapa, con especial referencia a:

2.1. Adecuación de los objetivos, contenidos y criterios de evaluación sobre los que se ha llevado a cabo la evaluación del proceso de aprendizaje del alumno con los recogidos en la correspondiente programación didáctica.

2.2. Adecuación de los procedimientos e instrumentos de evaluación aplicados con lo señalado en la programación didáctica.

2.3. Correcta aplicación de los criterios de evaluación y de calificación establecidos en la programación didáctica para la superación del área o materia.

2.4. La decisión adoptada de modificación o ratificación de la calificación final objeto de revisión.

3.- En la Educación Secundaria Obligatoria, a la vista del informe elaborado por el Departamento y en función de los criterios de promoción y titulación establecidos con carácter general en el centro y aplicados al alumno, el Jefe de estudios y el Profesor tutor, considerarán la procedencia de reunir en sesión extraordinaria a la Junta de Evaluación, a fin de que ésta, en función de los nuevos datos aportados, valore la necesidad de revisar los acuerdos y las decisiones adoptadas para dicho alumno.

- En caso de que se produzca un caso de **ABSENTISMO INJUSTIFICADO**, el Departamento establece por unanimidad y consensuado por todos los Departamentos Didácticos del centro que el alumno que falte más del 25 % del respecto al número de horas totales por trimestre y no justifique las mismas perderá el derecho a la evaluación continua. Esto significará que el alumno tendrá el derecho a ser evaluado al final de curso con una prueba objetiva, además de la entrega de todas las láminas y ejercicios que se hayan ido quedando pendientes a lo largo del trimestre y/o curso (o un mínimo -estipulado por el/la docente de cada bloque de conocimientos de la materia en cuestión)
- **Para ello el profesor tendrá que seguir los protocolos habilitados por el centro para mandar las comunicaciones pertinentes a los padres si es menor de edad o al alumno/a si es mayor de edad.** La plataforma PASEN será la vía de comunicación de dichos avisos. **Igualmente serán efectivos los correos mandados desde las CLASSROOM** donde se le avisará convenientemente de los ejercicios que les quedan pendientes una vez el/la docente ha procedido a su corrección.
- **Éste último punto será UN PROTOCOLO OBLIGATORIO a la hora de tomar decisiones a nivel departamental en caso de una posible RECLAMACIÓN , y tendrá que estar justificado convenientemente por el/la docente del alumno/a que solicite una REVISIÓN de su nota.**

15. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.

El profesorado evaluará tanto el proceso de aprendizaje del alumnado como su propia práctica docente, para lo que se concretarán los oportunos procedimientos en la Programación didáctica. En el caso del IES Ramón Carande, **dicho proceso está informatizado y disponible en red, mediante el móvil y un CUESTIONARIO de preguntas que el alumnado puede contestar por cada uno de sus profesores y asignaturas votándolas en los sitios web de cada Departamento** . Posteriormente se hacen públicas en el Claustro los resultados de las tablas por Departamentos.

CARACTERÍSTICAS de la encuesta.

1 - Son comunes para todo el profesorado

2.- Son las mismas preguntas sobre el/la profesora en todos los niveles de alumnado

3.- Atienden a TRES grupos de cuestiones :

3.1 PLANIFICACIÓN *Tiempo

*Estándares

*Contenidos

*Actividades

*Clases

*Evaluación

3.2 ALUMNADO *Estimula la participación

*Plan de trabajos

*Relaciona contenidos/actividades

*Promueve reflexión

3.3 ENSEÑANZA *Resume

*Ejemplos

*Audiovisual

*Optimiza temporalización

*Contenidos

*Actividades

3.4 SEGUIMIENTO * Evaluación Inicial

* Revisa trabajos

* Información y corrección

* Alternativas de mejora