

PROGRAMACIÓN CURSO 2023-2024

**DEPARTAMENTO DE DIBUJO
IES MIGUEL HERNÁNDEZ**

*...”El educador es la persona que hace que
las cosas difíciles parezcan fáciles”...*

(Ralph Waldo Emerson)

ÍNDICE

1.INTRODUCCIÓN.....	3
2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA	5
3. ASIGNATURA DE LABORATORIO DE CREACIÓN AUDIOVISUAL DE 1º ESO	7
4. ASIGNATURA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 2º Y 3º DE ESO.....	30
5. ASIGNATURA DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE 4º DE ESO.....	64
6. ASIGNATURA DE PROYECTOS INTERDISCIPLINARES DE 4º DE ESO.....	90
7. ASIGNATURA DE CULTURA AUDIOVISUAL DE 1º DE BACHILLERATO.....	111
8. ASIGNATURA DE DIBUJO TÉCNICO 1 Y 2 DE 1º Y 2º DE BACHILLERATO.....	142
9. ASIGNATURA DE DIBUJO ARTÍSTICO 1 DE 1º DE BACHILLERATO.....	168
10. ANEXOS.....	190

1. INTRODUCCIÓN.

Justificación de la programación

Según el Diccionario de la Real Academia, programar es «idear y ordenar las acciones necesarias para realizar un proyecto». La teoría curricular más extendida en nuestro contexto entiende las programaciones como documentos que, partiendo de los decretos de enseñanza que establecen el currículo de las diferentes áreas, concretan y completan ese currículo, lo adecuan al contexto educativo de un centro y sirven de guía para la actuación docente.

Podemos definir la programación como el proceso mediante el cual, a partir de currículo oficial, de las decisiones generales del Proyecto curricular de la etapa y de las directrices de la Comisión de Coordinación Pedagógica, se planifica el trabajo que el Departamento del Área correspondiente tiene que desempeñar para que se puedan desarrollar las distintas programaciones de aula, que dará lugar a un conjunto de unidades didácticas secuenciadas para un ciclo o curso determinado. En esta definición aparecen las dos dimensiones de la programación: como proceso, aludiendo a su sentido dinámico; y como producto, aludiendo al resultado de dicho proceso.

La programación debe elaborarse y aplicarse con una finalidad fundamental: ofrecer respuestas educativas adaptadas a la diversidad del alumnado, constituyendo un eslabón más en el proceso de concreción curricular, el más cercano a la práctica docente, en la que se lleva a cabo la planificación del proceso de enseñanza aprendizaje tal como se pretende poner en práctica.

En definitiva, las funciones de la programación son:

- a. Planificar el proceso de enseñanza y aprendizaje que se desarrolla en el aula.
- b. Asegurar la coherencia entre las intenciones educativas del centro y la práctica docente.
- c. Proporcionar elementos para el análisis, la revisión y la evaluación del Proyecto curricular de etapa.
- d. Promover la reflexión sobre la propia práctica docente.
- e. Facilitar la progresiva implicación de los alumnos y alumnas en su propio proceso de aprendizaje.
- f. Atender la diversidad de intereses, motivaciones y características del alumnado.

Esta programación se basa en lo dispuesto en la legislación educativa vigente:

RESOLUCIÓN de 1 de julio de 2016. punt 2.4.2. El professorat programarà la seua activitat docent d'acord amb els articles 4 i 5 del Decret 87/2015, i l'Orde 45/2011, de 8 de juny, de la Conselleria d'Educació, per la qual es regula l'estructura de les programacions didàctiques en l'ensenyança bàsica (DOCV 16.06.2011) en aquells aspectes que no s'oposen a allò que s'ha regulat en el dit decret 87/2015.

LEY ORGÁNICA 8/2013 de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa (LOMCE).

REAL DECRETO 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

ORDEN ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.

DECRETO 87/2015, de 5 de junio, del Consell, por el que establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunitat Valenciana. Página 5 de 170.

DECRETO 136/2015, de 4 de septiembre, del Consell, por el que se modifican el Decreto 108/2014, de 4 de julio, del Consell, por el que se establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la Educación Primaria en la Comunitat Valenciana, y el Decreto 87/2015, de 5 de junio, del Consell, por el que se establece el currículo y se desarrolla la ordenación general de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunitat Valenciana.

ORDEN 32/2011, de 20 de diciembre, de la Conselleria de Educación, Formación y Empleo, por la que se regula el derecho del alumnado a la objetividad en la evaluación, y se establece el procedimiento de reclamación de calificaciones obtenidas y de las decisiones de promoción, de certificación o de obtención del título académico que corresponda.

REAL DECRETO 310/2016, de 29 de julio, por el que se regulan las evaluaciones finales de Educación Secundaria Obligatoria y de Bachillerato (BOE 30-07-2016).

REAL DECRETO-LEY 5/2016, de 9 de diciembre, de medidas urgentes para la ampliación del calendario de implantación de la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.

REAL DECRETO 526/2017, de 2 de junio, por el cual se regulan las condiciones para la obtención de los títulos de Graduado en ESO y de Bachiller, de acuerdo con lo dispuesto en el Real Decreto-Ley 5/2016, de 9 de diciembre, de medidas urgentes para la ampliación del calendario de implantación de la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.

RESOLUCIÓN de 4 de abril de 2017, del secretario autonómico de Educación e Investigación, por la que se regula la elaboración del Plan de Actuación para la Mejora (PAM) y se establece el procedimiento de dotación de profesorado adicional para su aplicación a los centros educativos sostenidos con fondos públicos, para el curso 2017/18.

ORDEN 38/2017 de 4 de octubre de la Conselleria de Educación, Investigación, Cultura y Deporte, por la que se regula la evaluación en ESO y en Bachillerato (DOCV número 8146 de 10/10/2017).

DECRETO 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el que se desarrollan los principios de equidad e inclusión en el sistema educativo valenciano.

Decreto 4/2018, del 21 de febrero, de la Generalitat Valenciana, por la que se regula y

promueve el plurilingüismo en el sistema educativo valenciano

ORDEN 20/2019, de 30 de abril, de la Conselleria de Educación Cultura y Deporte, por la cual se regula la organización de la respuesta educativa para la inclusión del alumnado en los centros docentes sostenidos con fondos públicos del sistema educativo valenciano. Esta orden establece en su artículo 14 la adecuación personalizada de las programaciones didácticas: Con el fin de que todo el alumnado pueda participar en las actividades de su grupo-clase y lograr los objetivos y las competencias clave de la etapa, el profesorado ha de adecuar las programaciones didácticas a los diferentes ritmo, estilos y capacidades de aprendizaje.

DECRETO 51/2018, de 27 de abril, del Consell, por el que se modifica el Decreto 87/2015 del currículum.

DECRETO 252/2019 de 29 de noviembre, del Consell, de regulación de la organización y el funcionamiento de los centros públicos que imparten enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional.

RESOLUCIÓN de 28 de julio de 2020, del secretario autonómico de Educación y Formación Profesional, por la que se aprueban las instrucciones para la organización y el funcionamiento de los centros que imparten Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato durante el curso 2020-2021.

DECRETO 72/2021, de 21 de mayo, del Consell por el que se regula la organización de la orientación educativa y profesional en el sistema educativo valenciano (DOGV 9099, 03.06.2021).

RESOLUCIÓN de 27 de mayo de 2021, de la Secretaría Autonómica de Educación y Formación Profesional, por la cual se establecen las directrices generales para la organización curricular de los cursos primero y segundo de Educación Secundaria Obligatoria para el curso 2021- 2022.

RESOLUCIÓN 107/2022, de 5 de agosto, del Consell, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria de la LOMLOE para el curso 2022- 2023.

RESOLUCIÓN 108/2022, de 5 de agosto, del Consell, por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato de la LOMLOE.

2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.

La programación didáctica del departamento de dibujo está elaborada atendiendo a diferentes contextos que cito a continuación:

2.1.- El centro

El centro es el IES Miguel Hernández, instituto que se encuentra en el centro de Alicante, en una zona de clase social media como es el barrio de San Blas. La oferta educativa del instituto

abarca desde 1º de la ESO hasta 4º, y tiene cuatro modalidades de bachillerato; de Ciencias, Humanidades, Ciencias Sociales y general, tanto en régimen diurno como nocturno, además de la modalidad de Artes (Artes Escénicas) en régimen de diurno. Además cuenta Ciclos Formativos de formación profesional de Grado Superior en horario diurno y vespertino, sus ciclos formativos son dirección de cocina, guía, información y asistencia turística, agencias de viajes y gestión de eventos, y gestión de alojamientos turísticos. Gran parte del alumnado pertenece a una clase social media, aunque hay algunas familias de clase social baja. Hay una parte de alumnado que también está cursando estudios en el conservatorio de música, y gracias a un convenio en la coordinación de horarios pueden compaginar ambas enseñanzas. Además existe un grupo denominado aula específica que atiende a alumnos con dificultades de aprendizaje.

2.2.- El departamento de dibujo

Con respecto al departamento de dibujo, está compuesto por 3 profesores:

- Carlos Pardo Sarriá (jefe de departamento)
- Maria José Rielo Pérez
- Pablo Bondia Balanza

Todas sus asignaturas son de turno diurno, y sus enseñanzas abarcan desde 1º de la ESO hasta 2º de bachillerato y están clasificadas por niveles de la siguiente manera:

NIVEL	ASIGNATURAS	NUMERO DE GRUPOS
1 ESO	- Laboratorio de creación audiovisual.	2
2 ESO	- EPVA - PAM. Fomento de la lectura	6 1
3 ESO	- EPVA	6
4 ESO	- Expresión artística - Proyectos interdisciplinares: Taller de pintura y escultura	2 1
1 BACHILLERATO	Dibujo técnico I Cultura audiovisual I Dibujo artístico I	1 1 1
2 BACHILLERATO	Dibujo técnico II	1

3. ASIGNATURA DE LABORATORIO DE CREACIÓN AUDIOVISUAL DE 1º ESO

Asignatura optativa. (2 sesiones semanales)

3.1. JUSTIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

Denominamos programación didáctica al **documento que recoge el conjunto de criterios y decisiones que permiten adecuar el currículo, prescrito en la normativa en vigor, a un determinado contexto educativo.**

La programación didáctica de Educación plástica visual y audiovisual de 3º de ESO pretende la concreción de los elementos del currículo actual, con la finalidad de lograr los objetivos, así como el desarrollo de las competencias clave expresados en la norma, contribuyendo, del modo que esta determina, al logro de las finalidades de la ESO en los ámbitos de aplicación de la nueva Ley Orgánica.

Esta programación se articula en torno a los criterios preceptivos expresados en la normativa vigente, a saber:

- **LOMLOE** (Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, publicada en el BOE de 30 de diciembre de 2020).
- **Real Decreto 984/2021**, de 16 de noviembre, por el que se regula la evaluación y promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional (publicada en el BOE el 17 de diciembre de 2021).
- **Real Decreto 217/2022**, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

Esta normativa recoge los siguientes elementos del currículo:

a) **Objetivos:** logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.

b) **Competencias clave:** desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Las competencias clave aparecen recogidas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.

c) **Competencias específicas:** desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado, y por otra, los saberes básicos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación.

d) **Criterios de evaluación:** referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el

alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.

e) **Saberes básicos:** conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas.

f) **Situaciones de aprendizaje:** situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.

3.2. INTRODUCCIÓN

Vivimos en una sociedad en la que las imágenes tienen un protagonismo sin precedentes: en los productos que consumimos, en la publicidad, en la televisión, en las redes sociales. Tanto el consumo como la producción de contenidos audiovisuales se han multiplicado, recibiendo miles de impactos visuales diarios que configuran nuestro imaginario, nuestros deseos y nuestra identidad.

Teniendo en cuenta esta realidad, desde la educación formal es necesaria una alfabetización visual y audiovisual para construir discursos y relatos alternativos que permitan al alumnado leer y comprender las imágenes que nos rodean y, también crear las suyas propias teniendo en cuenta los códigos y las posibilidades expresivas del lenguaje audiovisual. De esta manera se está garantizando el derecho fundamental de la participación en la vida cultural, democratizando los contenidos culturales y fomentando el acceso a los mismos.

La materia Laboratorio de Creación Audiovisual pretende iniciar al alumnado en los contenidos relativos al lenguaje y a la producción audiovisual desde una perspectiva predominantemente procedimental, que se ampliarán en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 2.º de ESO. El alumnado configurará su imaginario analizando obras diversas y explorando el patrimonio audiovisual, pero también creando sus propias propuestas innovadoras, tanto individualmente como en equipos de trabajo coordinados y con diferentes roles y funciones.

Los lenguajes de creación contemporánea se nutren de multiplicidad de formatos y de experiencias que trascienden los límites disciplinares. Así, el lenguaje audiovisual, a través de diferentes canales (cine, televisión, series, publicidad, arte contemporáneo) forma parte del tejido artístico y cultural contemporáneo y, como tal, requiere de espectadores y profesionales conocedores de sus códigos y de sus posibilidades expresivas y comunicativas.

Teniendo en cuenta que gran parte del alumnado de 1.º de ESO que cursa la materia Laboratorio de Creación Audiovisual ya es usuario y consumidor de redes sociales con contenidos visuales y audiovisuales, uno de los objetivos fundamentales de la materia es promover el uso adecuado y responsable de estas herramientas, así como de las técnicas, recursos y soportes de creación audiovisual.

De esta manera, se posibilita la introducción de la competencia digital para el aprendizaje y el desarrollo de conocimientos sobre procesos audiovisuales y artísticos, contemplando los soportes digitales como herramientas de trabajo y expresión, y también como una oportunidad para acercar esta disciplina al alumnado.

Con todo, se promoverá la utilización de las TIC en el desarrollo de los diversos procesos creativos, favoreciendo el empleo de medios digitales en las distintas fases de desarrollo, así como en la evaluación y la exposición. Asimismo, se fomentará el conocimiento de la normativa reguladora de protección de datos de carácter personal, a fin de evitar situaciones de riesgo y vulnerabilidad del alumnado y del profesorado, protegiendo sus derechos y libertades fundamentales.

La materia Laboratorio de Creación Audiovisual contribuye de manera directa a la adquisición de las competencias clave, por su carácter favorecedor de metodologías activas y cooperativas que transforman el aprendizaje en una experiencia significativa y promueven el desarrollo de la creatividad, facilitando de esta forma la consecución de los objetivos de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria.

El orden de presentación de las competencias específicas no debe entenderse como una secuencia ordenada, sino más bien como una secuencia formativa que necesita de momentos de observación, análisis, creación y evaluación a lo largo de todo el proceso.

Los saberes básicos seleccionados son aquellos que se consideran necesarios para la adquisición de las competencias específicas y se dividen en tres bloques fundamentales y en subbloques dedicados, por una parte, al estudio de los códigos básicos del lenguaje audiovisual y, por otra, a la creación y puesta en práctica de un proceso de producción audiovisual.

Finalmente se presentan los criterios de evaluación, orientados a conocer el grado de adquisición de cada una de las competencias específicas de la materia.

3.3. DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS.

De acuerdo a la Orden ECD/65/2015 de 21 de enero, por la cual se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de Educación Primaria, Secundaria Obligatoria y Bachillerato, se entiende por competencia la capacidad de poner en práctica de forma integrada, en contextos y situaciones diferentes, los conocimientos, las habilidades y las actitudes personales adquiridos. Las competencias tienen tres componentes: un saber (un contenido), un saber hacer (un procedimiento, una habilidad, una destreza...) y un saber ser o saber estar (una actitud determinada). Las competencias del currículo son las siguientes:

- **COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA. (CCL)**
- **COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA. (CMCT)**
- **COMPETENCIA DIGITAL. (CD)**
- **APRENDER A APRENDER. (CAA)**
- **COMPETENCIAS SOCIALES Y CIUDADANAS. (CSC)**
- **COMPETENCIA SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR. (SIEE)**
- **COMPETENCIA CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES. (CEC)**

En esta programación las competencias clave se incluirán en el diseño de las unidades didácticas, y su evaluación se tendrá en cuenta junto con los criterios de evaluación. Además, quedará reflejada en los criterios de evaluación de los contenidos a través de siglas (representadas en la lista anterior) y serán testimonio de aquellas competencias que se han trabajado.

3.4. DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia específica 1.

Explorar propuestas audiovisuales desde una perspectiva inclusiva y abierta, analizando sus elementos formales y comunicativos básicos, y valorando la importancia de la diversidad cultural.

En los procesos creativos es fundamental partir de referentes significativos que enriquezcan el imaginario del alumnado y amplíen su repertorio de recursos expresivos, aportando ejemplos de resolución creativa a diferentes desafíos y posibilitando la conexión de intenciones, temáticas, resoluciones técnicas y estéticas. Por ello, es importante el conocimiento de referencias audiovisuales, así como su potencial comunicativo y expresivo en la actualidad.

La exploración y el análisis son necesarios para poder interpretar los códigos de las imágenes, la influencia que ejercen sobre nosotros, y poder dilucidar el poder de los medios de comunicación en la sociedad, comprendiendo la afectación que supone en las pautas de conducta, así como los valores y contravalores que promueven, incluso en la generación de ideologías.

Los ejemplos explorados deberían ser diversos y favorecer un análisis de la cultura visual y audiovisual desde una perspectiva inclusiva, tolerante, que cuestione los estereotipos y discriminaciones existentes en las imágenes, y su poder de fascinación, de manera que el alumnado pueda tomar decisiones informadas en sus creaciones futuras. Practicar el análisis de creaciones fotográficas, fílmicas, vídeos publicitarios, piezas radiofónicas o cualquier otro tipo de producción audiovisual implica convertir al alumnado en usuario consciente, ya que la representación subjetiva de la realidad nunca es la realidad misma.

Por tanto, reconocer las características formales y comunicativas de dichos referentes audiovisuales o artísticos, ayudaría a distinguir los aspectos sociales que atraviesan dichas obras y valorar cuál es su impacto social, especialmente en la construcción de la identidad.

Es por ello que, mediante esta competencia, el alumnado debería enriquecer su bagaje cultural, reconociendo la comunicación audiovisual como una fuente de expresión y de generación de ideas, sentimientos y emociones de otras autorías, que se promueve y difunde a través de los medios y canales de comunicación, incluidas las redes sociales, reconociendo también su presencia y su impacto en la sociedad y ayudando a la construcción de una identidad digital más respetuosa y consciente.

Competencia específica 2.

Elaborar propuestas audiovisuales experimentando con diferentes recursos, técnicas y herramientas y aplicando los códigos básicos del lenguaje visual y audiovisual en la transmisión de ideas, sentimientos y emociones.

A través de esta competencia el alumnado conoce diferentes elementos, formatos, procesos, técnicas y soportes para la elaboración de creaciones audiovisuales, explorando tanto posibilidades analógicas como digitales y experimentales.

La creación requiere planificación y la capacidad de reconducir la secuencia creativa en base a una evaluación continua del proceso. El alumnado debería intentar transmitir intereses afectivos, cognitivos, sociales y culturales, así como la propia percepción de la realidad.

Para ello, se partirá del propio autoconocimiento y de los referentes audiovisuales analizados con anterioridad, para experimentar con sus propiedades como estímulo para el proceso de creación de las obras propias y, de esta manera, poder aplicar los diferentes códigos del lenguaje audiovisual, en función de las intenciones comunicativas en las piezas.

Esta competencia pone el énfasis en los fundamentos de la sintaxis visual y audiovisual, de manera que posibilite al alumnado ampliar su repertorio de recursos técnicos y expresivos, así como su bagaje cultural y artístico.

Competencia específica 3.

Participar de todas las fases del proceso de producción audiovisual colectivo, asumiendo diferentes roles con autoexigencia y compromiso, proporcionando soluciones a los distintos retos y respetando las aportaciones del resto de participantes.

Esta competencia alude a la importancia no solo de la calidad del producto final sino también del proceso de trabajo en los proyectos de creación audiovisual (preproducción, producción y postproducción), así como a la ejecución de la planificación como estrategia fundamental para elaborarlo. Asimismo, es importante destacar que participar en un proceso de trabajo colectivo implica siempre asumir diferentes roles y funciones con responsabilidad y compromiso en aras de un objetivo común.

A través de esta competencia, al finalizar el curso, el alumnado debería ser capaz de argumentar las decisiones tomadas en cualquier proyecto, interpretando, además, que la creación artística es consecuencia de un método ordenado de trabajo en el que las fases de ideación, experimentación y desarrollo son objetivables y definen el resultado final de la obra.

Además, esta competencia requiere de una actitud abierta en la evaluación continua del proyecto, de manera que puedan detectarse posibles mejoras y reconducir, cuando sea necesario, el proceso de trabajo.

Con esta competencia debería propiciarse en el alumnado la habilidad para argumentar las ideas propuestas, reflexionar y analizar durante todo el proceso, así como la actitud abierta, participativa y democrática.

Competencia específica 4.

Compartir las propuestas audiovisuales individuales y colectivas a través de diferentes canales y medios, empleando la terminología propia del área y promoviendo la participación en la vida cultural del centro educativo.

La exposición de las propuestas audiovisuales, dentro y fuera del centro educativo permite al alumnado la interacción y retroalimentación con el espectador, el promotor del proyecto o la comunidad educativa, dotando de sentido y finalidad a la obra, y creando un impacto social que

contribuye a su capacidad de transformación.

A través de esta competencia específica, se fomentará también el respeto y la escucha activa de las propuestas de los demás, así como la gestión de las críticas constructivas. Para poder defender las propias ideas de manera asertiva también se facilitarán momentos de comunicación en el aula que requieran el empleo de la terminología específica de la materia, así como un uso correcto e inclusivo del lenguaje.

Esta competencia alude a la importancia de la visibilización de los proyectos escolares en la comunidad educativa y en la sociedad. La participación ciudadana y la relación del contexto educativo con otras instituciones deberían potenciar la aplicación directa de los conocimientos del alumnado, su función social, y favorecer su motivación para la conservación del entorno y la relevancia del trabajo realizado.

La importancia de la divulgación de los proyectos dentro y fuera de la comunidad educativa es un punto crucial en el desarrollo de proyectos en cualquier ámbito, que ayuda a formar al alumnado en la gestión de recursos físicos y digitales como medios de difusión, aplicando y respetando la normativa vigente en relación a derechos de autoría y usos lícitos de los recursos, y teniendo en cuenta las posibilidades del contexto educativo.

3.5. CONEXIONES DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y LAS COMPETENCIAS CLAVE.

Relaciones o conexiones entre las Competencias específicas de la materia.

Todas las competencias específicas del área están relacionadas entre sí y describen diferentes momentos por los que transita el aprendizaje en el aula. Aunque su vinculación tiene una lógica secuencial, debe entenderse que las diferentes competencias atraviesan todos los momentos del proceso creativo, especialmente en lo relativo al análisis, la experimentación y la participación, que permitirán evaluar y reconducir, si es necesario, la hoja de ruta de la producción audiovisual.

Se hace alusión a la experiencia de apreciación de referentes audiovisuales (CE1) a partir de la contemplación y el análisis que permiten extraer conocimientos y referentes que amplían el repertorio de recursos del alumnado. Como consecuencia del análisis se extraerán conclusiones con las que poder experimentar (CE2) para la producción de sus propios productos audiovisuales, tanto individuales como colectivos. En este sentido, será imprescindible una participación (CE3) activa, democrática, respetuosa y comprometida. Por último, el momento de difundir (CE4) y compartir las conclusiones y resultados de los procesos creativos implica un conocimiento de diferentes medios físicos, digitales e informáticos que están presentes tanto en los momentos de investigación y análisis (CE1), como en los de creación y experimentación (CE2 i CE3).

Relaciones o conexiones con las Competencias específicas de otras materias.

Las conexiones que se establecen entre las competencias específicas de Laboratorio de Creación Audiovisual con las de la materia de Música, muestran una relación global, puesto que

en ambas se trata la exploración y el acercamiento a diferentes propuestas artísticas, para reconocer los diferentes elementos y características que las conforman. Además, la importancia del sonido y la música en las producciones audiovisuales es evidente, posibilitando la hibridación de los saberes específicos de ambas materias.

En cuanto a la exploración, el reconocimiento, la experimentación y la descripción con el uso de una terminología adecuada, que implica todo proceso de análisis, apreciación, creación y difusión, se requieren competencias propias de las materias lingüísticas, ya que el vocabulario y las expresiones utilizadas facilitan la comunicación entre todos los agentes implicados en la producción.

En cuanto al resto de áreas, la vinculación con Laboratorio de Creación Audiovisual puede establecerse desde la perspectiva de integrar saberes, puesto que la producción artística actual hibrida conocimientos y utiliza recursos de experimentación científica o documentación, siendo habitual que las y los creadores trabajen junto con personal profesional de sectores diversos, representado en las diferentes áreas de conocimiento.

Relaciones o conexiones de las Competencias específicas con las Competencias básicas.

La competencia clave en comunicación lingüística se relaciona con todas las competencias específicas dado que el uso del lenguaje oral y escrito es necesario en cada momento de la práctica docente de la materia, tanto en la experiencia de percepción de propuestas audiovisuales, como en la de experimentación y creación de las propias producciones.

La competencia plurilingüe, que implica trabajar con referentes audiovisuales de zonas geográficas diversas y acceder a propuestas e información en lenguas diferentes, se desarrollará tanto en los momentos de análisis como en la creación y difusión, permitiendo una mayor apertura y contribuyendo a la accesibilidad de los productos en la difusión final.

La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM), se relaciona con la cultura visual y con la producción audiovisual en cuanto que los medios y procesos tecnológicos son necesarios para el desarrollo de proyectos en esta materia, tanto en la apreciación como en la experimentación y difusión de propuestas, y suponen un vínculo con la tecnología, la ética y la seguridad. Asimismo, se necesita comprender la evolución tecnológica que han sufrido los medios informáticos y audiovisuales hasta llegar a las tecnologías de hoy.

La competencia digital se vincula claramente con la CE2 y la CE4, pero se relaciona también con el resto en el acercamiento a las obras que conforman la cultura visual y audiovisual (CE1), que puede darse por medios digitales y tecnológicos mediante el uso de entornos virtuales de aprendizaje.

En el trabajo de comprensión de los referentes, el tratamiento de la información recibida deberá ser analizada (CE1) y asegurar su veracidad, haciendo un buen uso y respetando las leyes de propiedad intelectual y autoría, y construyendo una identidad digital consciente, sostenible, crítica y responsable.

La competencia de conciencia y expresión culturales se relaciona con el hecho de entender la relevancia del entorno cultural y artístico como elemento inherente a la construcción de la identidad y del compromiso social. Así, con la comprensión (CE1) de los hechos históricos y sociales más relevantes del contexto, el alumnado debería poder establecer vínculos con sus

propias producciones (CE2).

3.6. ELEMENTOS TRANSVERSALES

Los elementos transversales, que no son materias añadidas, sino un conjunto de conocimientos, hábitos, valores, etc., deben entrar a formar parte del desarrollo de todas y cada una de las materias básicas en que se organiza el currículo.

La educación tiene por finalidad capacitar a los individuos para que se desenvuelvan en su medio de forma autónoma y para ello contribuye a desarrollar en los alumnos y alumnas aquellas capacidades que les van a proporcionar ser ciudadanos plenos. Pero hay cuestiones trascendentales que no se abordan de forma exclusivamente académica como el trabajo del desarrollo y construcción personal. Nos encontramos con la necesidad de educar a los alumnos y alumnas en valores y ayudarles a aprender a vivir, adoptando una forma de vida que sea posible sostener, para crear ciudadanos libres, autónomos y con principios para enfrentarse de forma crítica en la sociedad que les acoge. Esta sociedad demanda que no solo se transmitan conocimientos, sino que las escuelas formen a personas que sean capaces de vivir y convivir en el respeto, la libertad y los principios democráticos.

Los temas transversales son contenidos básicamente actitudinales que van a influir en el comportamiento conductual de nuestro alumnado. Son valores importantes tanto para el desarrollo integral y personal de nuestro alumnado, como para el desarrollo de una sociedad más libre, democrática, respetuosa con el medio y tolerante.

Elementos relacionados con las competencias que se desarrollan especialmente en Cultura audiovisual son:

- Comprensión lectora y expresión oral y escrita.
- Comunicación audiovisual.
- Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
- Emprendimiento.
- Educación cívica y constitucional.

Otros elementos que pueden desarrollarse transversalmente son:

- El desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.
- El aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.

- La programación docente debe comprender en todo caso la prevención de la violencia de género, de la violencia contra las personas con discapacidad, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia.
- Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.
- El desarrollo sostenible y el medio ambiente, los hábitos de vida saludables, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.
- La mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico, con el fin de que el alumnado conozca sus derechos y deberes como usuario de las vías, en calidad de peatón, viajero y conductor de bicicletas o vehículos a motor, respete las normas y señales, y se favorezca la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía con actuaciones adecuadas tendentes a evitar los accidentes de tráfico y sus secuelas.
- La LOMLOE hace especial hincapié en la equidad, la inclusión y la igualdad de acceso de todos los alumnos al sistema educativo como medio de conseguir una sociedad más justa y que garantice el derecho a la educación recogido en el artículo 27 de la Constitución.

3.7. SABERES BÁSICOS

Bloque 1. Fundamentos del lenguaje audiovisual (CE1, CE2, CE4)

EL LENGUAJE VISUAL. EL CARTEL

- Los elementos de la comunicación visual. La imagen en el mundo actual: funciones. Canales de difusión de contenidos audiovisuales. Redes sociales: imagen e identidad. Publicidad.

EL LENGUAJE VISUAL. LA FOTOGRAFÍA

- Los orígenes de la fotografía. Fotografía analógica y fotografía digital. Géneros fotográficos. La fotografía en las manifestaciones artísticas contemporáneas: proceso y producto. Fotomontaje. Elementos de análisis de referentes fotográficos desde una perspectiva inclusiva.

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL. ELEMENTOS Y FORMATOS

- Elementos formales de la imagen: códigos temporales, espaciales y sonoros. Luz, color, planificación, encuadre, composición, tiempo, sonido y texto.

EL LENGUAJE AUDIOVISUAL. LA ANIMACIÓN

- El audiovisual en las manifestaciones artísticas contemporáneas: videoarte, videoinstalación.

Stop-motion y cine de animación.

EL LENGUAJE AUDIOVISUAL. EL CINE

- Fundamentos históricos de las tecnologías del cine y de las artes audiovisuales. Géneros cinematográficos: evolución y características.
- Propuestas interdisciplinares: música, imagen, movimiento.
- Perspectiva de género y multicultural en la producción audiovisual.

PRODUCCIONES AUDIOVISUALES EN LAS MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS.

- Formatos audiovisuales.
- Patrimonio audiovisual valenciano y patrimonio audiovisual universal.

Bloque 2. Producción audiovisual (CE2, CE3, CE4)

Planificación

- Fases del proyecto audiovisual: preproducción, grabación/captura de imágenes, postproducción.
- Estrategias de pensamiento creativo para idear proyectos.
- Distribución inclusiva de roles en la producción audiovisual.
- Pautas de atención, escucha activa y responsabilidad.

Preproducción, producción y postproducción

- El guion literario: idea, argumento, escaleta. Narrativa audiovisual. Personajes, diálogos, secuencia, conflicto.
- El guion técnico: plano, escena y secuencia.
- Guion gráfico. Storyboard.
- Puesta en escena. El espacio: localizaciones y escenografía.
- Medios técnicos para la realización: elementos de grabación de imagen y sonido, iluminación y herramientas digitales para el diseño y la manipulación de imágenes. Montaje audiovisual.
- Valoración y evaluación de procesos y resultados.

Difusión

- Recursos digitales aplicados a la difusión de proyectos audiovisuales.
- El diseño de elementos gráficos comunicativos. Principios de composición y teoría del color. Uso de la tipografía y el texto como base de información y elemento compositivo.

- Teaser y vídeo promocional.
- Normativa vigente en relación con las licencias de uso.
- Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales del sector audiovisual.

3.8. TEMPORALIZACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS.

1ª EVALUACIÓN

- EL LENGUAJE VISUAL. EL CARTEL
- EL LENGUAJE VISUAL. LA FOTOGRAFÍA

2ª EVALUACIÓN

- COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL. ELEMENTOS Y FORMATOS
- EL LENGUAJE AUDIOVISUAL. LA ANIMACIÓN

3ª EVALUACIÓN

- EL LENGUAJE AUDIOVISUAL. EL CINE
- PRODUCCIONES AUDIOVISUALES EN LAS MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS.

Atendiendo a diferentes condicionantes como los diferentes ritmos de aprendizaje, la configuración del grupo-clase, el rendimiento en diferentes áreas, la disponibilidad de las instalaciones del centro, así como otros factores a lo largo del curso podría cambiar este orden.

Los apartados correspondientes al bloque 2 relacionados con la producción audiovisual (planificación, preproducción, producción, postproducción y difusión) serán contenidos intrínsecos a los saberes que se impartirán en la segunda y tercera evaluación.

3.9. RECURSOS METODOLÓGICOS Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Metodología general

La metodología aplicada será la basada sobre todo en la praxis y el autodescubrimiento. Cada alumno utilizará un archivador donde ordenará los contenidos teóricos, así como apuntes, esquemas, bocetos, enunciados de ejercicios prácticos o finales, trazados geométricos, obras realizadas bidimensionales, fotocopias, etc.

Trabjará en grupo, donde compartirá sus experiencias (tanto exitosas como erróneas), con sus compañeros, además los diferentes grupos asumirán responsabilidades de orden y limpieza.

A nivel individual, cada alumno realizará ejercicios teórico-prácticos, tanto de forma digital, como analógica. Utilizará la plataforma AULES para realizar otro tipo de actividades, y usará su identidad corporativa a través de un email, donde almacenará el resultado de sus proyectos y enviará los resultados a la cuenta de correo proporcionada por el profesor/a. La edición de

imágenes, animaciones y videos se realizarán utilizando tablets o pcs. También aprenderán la edición de imagen y video a través de programas de edición gratuitos (Gimp, Photodirector, Inkscape, Movie Maker...).

Situaciones de aprendizaje

El entorno pedagógico en el que se desarrolla el alumnado es muy importante para poder implementar todas las dimensiones de la práctica en el Laboratorio de Creación Audiovisual.

La materia permitirá la construcción de conocimientos integradores basados en un aprendizaje esencialmente procedimental, fundamentado en la investigación y experimentación personal y prestando especial atención a las actitudes y valores que comportan estos aprendizajes, con la introducción necesaria de contenidos teóricos.

El Laboratorio de Creación Audiovisual tiene que ser un aula abierta a acciones e intercambios diversos en un clima de respeto y confianza. Proporcionará a los estudiantes un entorno en el que se puedan sentir libres de mostrar iniciativas, asumir riesgos y ser creativos, hablar, debatir y reflexionar sobre temáticas diversas y sobre los propios medios, contribuyendo así a una alfabetización mediática.

La creación tiene que ser entendida como un diálogo entre la práctica, la acción, la reflexión, la experiencia, la teoría y el enriquecimiento cultural que el conocimiento del lenguaje y la comunicación audiovisual comportan.

Se establecerán espacios de aprendizaje adaptados a los requisitos de exploración para el análisis, creación y difusión de producciones audiovisuales, con recursos técnicos, documentales y artísticos de calidad para estimular la creatividad de los i las estudiantes, proporcionar elementos para la reflexión y enriquecer su conocimiento del mundo audiovisual.

Para la práctica en el laboratorio habrá que usar una variedad de estímulos para la creación adecuados a la edad, así como una diversidad de recursos para la realización práctica de aquello diseñado.

Las situaciones de aprendizaje se ampliarán, en la medida de las posibilidades, fuera del aula. Hay que atender no solo las posibilidades que el propio centro aporta a la experimentación audiovisual, sino todas aquellas oportunidades de vivir acontecimientos relacionados con las artes audiovisuales del entorno más o menos próximo que enriquezcan sus investigaciones al aula.

El profesorado ayudará al alumnado a implicarse a nivel personal en el proceso de creación audiovisual, a hacerlo consciente de la importancia de ser receptivo a las propias sensaciones, impresiones, emociones y sentimientos, a integrar sus experiencias y desarrollar sus necesidades físicas, cognitivas y sociales particulares. El profesorado deberá asumir, cuando sea necesario, la función de facilitador en el fomento de la reflexión y el intercambio de ideas.

El diseño de situaciones de aprendizaje incluirá una buena selección de piezas y fragmentos audiovisuales por parte del docente. Este es un elemento fundamental del cual depende la posibilidad no solo de trabajar con rigor y precisión sobre un objetivo limitado y manejable, sino de hacer fácilmente accesible la lectura propuesta y contribuir así a la alfabetización mediática, es decir, al conocimiento del lenguaje audiovisual tanto en lo referente a la comprensión como a

la expresión.

El profesorado del Laboratorio de Creación Audiovisual será un “mediador cultural”, capaz de comunicar la pasión por las artes y de establecer vínculos entre el pasado y el presente o entre las diferentes formas artísticas, mantenerse al día y compartir este conocimiento con el alumnado y animarlos a interesarse por las obras artísticas y sus contextos históricos, y a abordar los estímulos para la creación y la valoración con una mentalidad abierta.

Para diseñar situaciones significativas de aprendizaje habrá que inspirarse en los intereses, referentes culturales y otras materias del interés de los y las estudiantes y permitir establecer vínculos con las amplias áreas de aprendizaje.

Se incluirán tareas que reflejen las capacidades del alumnado, que involucren todos los aspectos de las competencias y movilicen recursos diversos, que dejen margen para determinar los pasos de su propia progresión artística y que permitan seleccionar las estrategias adecuadas.

Las situaciones de aprendizaje tendrán sentido cuando despierten el interés y el compromiso del alumnado, estimulen su pensamiento, le animen a tomar iniciativas en función de sus preferencias y capacidades y le inviten a implicarse en el desarrollo concreto de proyectos o actividades artísticas ricas y estimulantes.

Ya sea en situaciones de creación, interpretación o de apreciación, las y los estudiantes tienen que experimentar las ventajas del trabajo en equipo. Considerar el grupo como primer público, además, tendría que ayudarles a progresar en su trabajo creativo y su rendimiento. Su contacto con una visión externa a la suya y su incursión en el universo creativo de otra persona les ayuda a explorar otras maneras de expresarse mediante el audiovisual.

Las situaciones de aprendizaje de esta materia permitirán vincularse especialmente a las otras asignaturas de artes y expresión, fundamentalmente a la Educación Plástica, Visual y Audiovisual, pero también a la Literatura, a la Música o a la Educación Física, especialmente vinculadas en todos los momentos y aspectos de la creación y de la realización, y a todas las otras áreas temáticas.

Con el objetivo de atender la diversidad y las necesidades del alumnado, se incorporarán los principios del diseño universal de aprendizaje, asegurándonos de que no hay barreras que impidan la accesibilidad física, cognitiva, sensorial y emocional, para garantizar la participación y el aprendizaje.

Todas las actividades generadas en las situaciones de aprendizaje garantizarán la convivencia y los valores democráticos. Además, promocionarán la participación activa en el centro y fuera de él, dando a conocer el trabajo de aula desde una perspectiva sostenible y contribuyendo a la consecución de los retos y desafíos del siglo XXI. Finalmente, permitirán al profesorado observar el desarrollo de las competencias del alumnado mediante los criterios de evaluación.

Recursos didácticos y organizativos

Como recursos didácticos en el aula- taller el alumno dispondrá de los siguientes:

- Ordenador con acceso a internet para búsqueda de información y manipulación de imágenes con programas básicos de diseño y retoque fotográfico.

- Archivo gráfico del aula-taller compuesto por más de 1000 imágenes plastificadas, tanto fotográficas, como láminas de obras de arte, organizadas por distintos periodos de la historia.
- Un archivo digital de todos los conceptos a estudiar a lo largo del curso.
- Una pantalla de TV de 79", donde se realizará el visionado de documentales artísticos, videos, imágenes de obras artísticas, y presentaciones multimedia de los conceptos y contenidos a estudiar.
- Cañón multimedia para la proyección de imágenes, visionado de documentales artísticos y presentaciones multimedia de los conceptos y contenidos a estudiar.
- Un estudio de animación compuesto por dos focos de luz y una base de sujeción de la cámara.
- Grupos de trabajo compuestos por mesas reunidas formando 4 grandes bancos de trabajo.
- Un panel de turnos de limpieza y orden rotativos dentro de cada subgrupo de trabajo, tanto para asignar tareas de taller como para evaluar a los alumnos.
- Un armario de herramientas y materiales con todo lo necesario para crear, mantener y restaurar, tanto el utillaje, como las técnicas a realizar en clase.
- Un armario donde los alumnos guardarán sus materiales y trabajos en carpetas de cartón duro.
- Un armario con bandejas, diferenciadas por colores, con herramientas y materiales a disposición de los alumnos.
- Un panel de recursos didácticos, colocados en fundas y con chinchetas, para que el alumnado lo use como panel de consulta.
- Una zona de secado de los trabajos realizados al fondo del aula, compuesta por estanterías.
- Una zona de exposiciones con un panel en el fondo del aula, con diferentes resultados obtenidos por alumnos sobre diferentes técnicas trabajadas en clase.
- Una pila con una bancada, provista con material de limpieza, pinceles, botes y demás herramientas para técnicas húmedas.
- Biblioteca del aula con algunos libros fundamentales para el desarrollo de la asignatura.
- 20 Tablets digitales táctiles para estudiar y practicar con los programas CAD.
- 4 cámaras fotográficas digitales.

3.10. ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

Las actividades realizadas en la asignatura se pueden dividir en dos grupos: Ejercicios teórico-prácticos y registro de los contenidos en el archivador del alumno.

Ejercicios teórico-prácticos

Serán el núcleo fundamental de las unidades didácticas y abarcarán una amplia gama de actividades usando soportes informáticos y digitales, así como analógicos en papel. Incluirán ejercicios de análisis, reflexión y desarrollo de contenidos:

- Análisis de producciones audiovisuales. Tanto clásicas, como contemporáneas, desde un punto de vista técnico y semántico, tanto en grupo de forma coloquial, como de forma individual.
- Análisis de imágenes informativas, exhortativas, estéticas y expresivas, en diferentes soportes, tanto publicitarios, como artísticos. Dicho análisis será realizado en grupo de forma coloquial, así como de forma individual.
- Realización de carteles publicitarios, mediante la manipulación de imágenes a través del empleo del collage.
- Realización de fotografías atendiendo a los diferentes géneros fotográficos (artístico, documental, científico, publicitario), y estudio técnico de las propiedades y funciones de la cámara fotográfica.
- Estudio de los lenguajes, géneros y formatos de la radio y la televisión: características técnicas y expresivas, mediante el uso de esquemas y ejercicios escritos de análisis.
- Análisis, tanto en grupo de forma coloquial, como de forma individual, de las redes sociales, y estudio de su comunicación y creación.
- Análisis, tanto en grupo de forma coloquial, como de forma individual de los espacios de exhibición de producciones convencionales (redes, muestras, festivales), así como otros medios alternativos.
- Realización de la preproducción de microrelatos, mediante el desarrollo de un story board, a través del estudio del guion, las fases de elaboración (idea, sinopsis, argumento, escaleta, tratamiento, personajes, diálogos, secuencia, conflicto).
- Estudio del guión (principio, nudo y desenlace), mediante el análisis, tanto en grupo de forma coloquial, como de forma individual, a través de producciones audiovisuales clásicas y contemporáneas.
- Grabación y edición de microrelatos, atendiendo a la estructura fílmica (plano, escena y secuencia), y desarrollo de la puesta en escena (localizaciones, elementos visuales, interpretación, caracterización y movimiento de personajes).
- Grabación y edición de sonido en soportes informáticos. Sincronía. Recreación. Elaboración de un montaje audiovisual a partir del sonido.
- Estudio de las herramientas digitales para el diseño y la animación, tanto en medios informáticos como tradicionales.
- Análisis, tanto en grupo de forma coloquial, como de forma individual, de cortometrajes animados, y estudio de su comunicación y creación.
- Realización y edición usando diferentes técnicas de animación (stop motion, arena, cartoon).
- Puesta en común por parte del alumnado de las conclusiones o dificultades encontradas,

así como los resultados, con la consiguiente autoevaluación grupal.

Archivador del alumno

El alumno dispondrá un archivador de papel donde ordenará y almacenará los contenidos conceptuales, esquemas, resúmenes, reglas nemotécnicas y todo lo referente a bocetos, dibujos, croquis, storyboards, etc, de los contenidos impartidos en la asignatura.

3.11. USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC) EN LA LABOR DOCENTE.

Durante el curso 2022-2023, se realizó a través de grupo de calidad del centro el PDC (proyecto de digitalización del centro), a través del cual se realizó el análisis, organización y gestión de las herramientas digitales del centro para su uso en la labor docente, al final de dicho proyecto se elaboró un itinerario TIC, con la participación de todos los departamentos, para organizar y distribuir todas las herramientas digitales en diferentes niveles. El departamento de dibujo contribuirá a dicho proyecto, en sus asignaturas, con el uso de las siguientes herramientas TIC.

ASIGNATURA	HERRAMIENTAS TIC
1º ESO. Laboratorio de creación audiovisual	- Uso del correo electrónico. - Uso de la plataforma AULES.
2º ESO. Educación plástica visual y audiovisual	- Búsqueda de información a través de la navegación y filtrado de la información.
3º ESO. Educación plástica visual y audiovisual	- Edición de fotografías. - Uso de programas de diseño gráfico.
4º ESO. Expresión artística	- Edición de vídeos. - Derechos de propiedad intelectual y cifrado de fuentes.

3.12. EVALUACIÓN DEL ALUMNADO

Para la evaluación del alumnado se seguirán unos criterios de evaluación que el profesor aplicará de la forma más objetiva posible, hará uso de unos instrumentos de evaluación y a través de unos criterios de calificación asignará una nota del 1 al 10 a los alumnos. Para la evaluación de las competencias básicas y específicas, los contenidos se organizarán en base a las

competencias específicas, ya que estas están diseñadas e integran a las competencias clave.

Criterios de evaluación

La evaluación se realizará en base a las competencias específicas de la asignatura:

Competencia específica 1.

Explorar propuestas audiovisuales diversas desde una perspectiva inclusiva y abierta, analizando sus elementos formales y comunicativos básicos, y valorando la importancia de la diversidad cultural.

Para la evaluación del alumnado, éste deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas para obtener una evaluación positiva en dicha competencia:

- Reconocer la función del lenguaje audiovisual como medio de expresión y comunicación contemporáneo, observándolo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas.
- Analizar diferentes propuestas audiovisuales reconociendo sus características formales y comunicativas a través de los códigos y formatos propios del lenguaje audiovisual.
- Distinguir los aspectos éticos de las diferentes producciones audiovisuales apreciando aquellas prácticas culturales que contemplan la diversidad y la inclusividad como valores fundamentales.
- Valorar la comunicación audiovisual como forma expresiva y estética y como referente cultural e identitario reconociendo, a través de diferentes canales y medios, su presencia y su impacto social.

Competencia específica 2.

Elaborar propuestas audiovisuales experimentando con diferentes recursos, técnicas y herramientas y aplicando los códigos básicos del lenguaje audiovisual en la transmisión de ideas, sentimientos y emociones.

Para la evaluación del alumnado, éste deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas para obtener una evaluación positiva en dicha competencia:

- Utilizar los referentes audiovisuales percibidos como estímulo para las propias producciones, incorporando sus características formales y comunicativas al propio repertorio de recursos expresivos.
- Explorar formatos, técnicas y herramientas diversas de creación audiovisual desde el punto de vista de la sostenibilidad y explicando la intencionalidad comunicativa de las diferentes propuestas.
- Emplear recursos digitales básicos de producción audiovisual, adecuándose a los objetivos de las diferentes propuestas y respetando la normativa vigente.
- Crear propuestas audiovisuales sencillas transmitiendo diferentes ideas, sentimientos y emociones, teniendo en cuenta el respeto a la diversidad y desde un punto de vista inclusivo e innovador.

Competencia específica 3.

Participar de todas las fases del proceso de producción audiovisual colectivo, asumiendo diferentes roles con autoexigencia y compromiso, aportando soluciones argumentadas a los distintos retos y respetando e integrando las aportaciones del resto de participantes.

Para la evaluación del alumnado, éste deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas para obtener una evaluación positiva en dicha competencia:

- Planificar las fases de preproducción, producción y postproducción de propuestas audiovisuales sencillas, individuales o colectivas, distribuyendo los roles de manera inclusiva.
- Asumir diferentes roles de manera responsable, activa y participativa, de acuerdo con los objetivos de las distintas funciones a desempeñar.
- Evaluar el proceso de creación, expresando opiniones y aportando propuestas de mejora de manera asertiva y constructiva.

Competencia específica 4.

Compartir las propuestas audiovisuales individuales y colectivas a través de diferentes canales y medios, empleando la terminología propia del área y promoviendo la participación en la vida cultural del centro educativo.

Para la evaluación del alumnado, éste deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas para obtener una evaluación positiva en dicha competencia:

- Difundir las producciones audiovisuales realizadas desde una perspectiva inclusiva y explorar los diferentes medios y canales para adaptarlos a las características del proyecto y del usuario final.
- Conocer la normativa vigente relativa a licencias de uso y a protección de la propiedad intelectual aplicándola en la difusión de proyectos creativos propios.
- Promover la creación de propuestas audiovisuales que afecten positivamente al contexto educativo y fomentar la participación del alumnado en la vida cultural del centro.
- Emplear adecuadamente la terminología específica del lenguaje audiovisual, tanto en la apreciación de referentes como en el proceso de creación propio, utilizando un lenguaje inclusivo y una actitud respetuosa y proactiva.

Instrumentos de evaluación.

Una evaluación continuada y formativa exige el uso de múltiples instrumentos que nos permitirán recoger información fiable que nos ayudará a evaluar de forma eficiente. Serán instrumentos de evaluación del alumnado:

- Ejercicios teórico-prácticos realizados en clase y/o como tareas de casa.
- La observación en la comprensión y aplicación de los conceptos, técnicos y semánticos estudiados en clase.

- La observación en el uso de la cámara fotográfica, así como en diferentes soportes informáticos.
- La observación, en sus diferentes fases, de procesos de preproducción y producción, de proyectos audiovisuales, atendiendo a criterios de organización, temporalización y control de tiempos y espacios.
- La valoración de la atención y colaboración en clase, así como la participación activa en debates y coloquios, respecto a producciones artísticas y audiovisuales.
- El registro de la asistencia y aportación del material adecuado cada día por parte del alumno.
- La correcta presentación de los trabajos de forma adecuada, así como la puntualidad en la entrega.
- La valoración del respeto al profesor y los compañeros, así como una valoración positiva de las manifestaciones artísticas y culturales, tanto clásicas, como contemporáneas.

Criterios de calificación.

Ejercicios teorico-prácticos _____	80 %
Actitud _____	20 %

Además del cálculo de la nota en los diferentes apartados expuestos anteriormente, se tendrán en cuenta las siguientes condiciones para alcanzar una evaluación positiva:

- De faltar algún ejercicio y no estar justificada su falta de entrega, se penalizará en el apartado de actitud.
- No entregar los trabajos solicitados por el profesor/a dentro del plazo establecido descontará de la nota obtenida en el apartado de actitud.
- Las faltas de asistencia sin justificar descontarán de la nota de actitud. No se considera una falta justificada aquella que forme parte de un viaje familiar que no sea debido a unas circunstancias comprensibles.
- Las faltas de respeto hacia cualquier miembro de la comunidad educativa y los compañeros descontarán de la nota en el apartado de actitud.
- El uso inadecuado de los materiales, herramientas y espacios del aula-taller, descontará la nota en el apartado de actitud.
- Para alcanzar una evaluación positiva en cada evaluación, el alumno deberá entregar, dentro de los plazos establecidos, su cuaderno. En caso de no entregarlo sin una justificación adecuada, su nota máxima total será un 4 por evaluación.

Para la nota final del curso se hará la media aritmética de la nota de las tres evaluaciones, atendiendo siempre a los criterios de evaluación continua establecidos por el profesor.

Evaluación y calificación de la asignatura pendiente de Taller de creación audiovisual.

Para que el alumno obtenga una evaluación positiva en la asignatura pendiente de Taller de creación audiovisual del curso anterior, se presentará a una prueba objetiva y de desarrollo, donde se evaluarán los contenidos conceptuales y procedimentales propios de curso pendiente. En la puerta de las aulas de dibujo se anunciará la fecha del examen, al profesor que debe dirigirse, así como la fecha de recogida y entrega del material de apoyo para realizar dicha prueba.

Material de apoyo. Cuaderno de ejercicios.

El alumno recogerá en el departamento de dibujo a finales de la 1ª evaluación un cuaderno de apoyo, con ejercicios prácticos y teóricos, así como las indicaciones de técnicas de producción audiovisual a realizar, consejos prácticos y ejemplos de ejercicios similares. Dicho cuaderno será obligatorio y podrá mejorar la nota obtenida en el examen como se describe más adelante.

Prueba objetiva y práctica. Examen.

El alumno en la fecha indicada, previa a la fecha de evaluación de pendientes, se presentará con el material indicado en el cuaderno de ejercicios, se le podrá dejar material siempre y cuando el suyo propio este defectuoso o estropeado, y en ningún caso se le dejará material que no haya traído por una causa justificada por los padres o tutores legales. Dispondrá del tiempo estipulado por el departamento y dicha prueba contará para la calificación general de ese curso como se describe más adelante.

Criterios de calificación

Para obtener una calificación positiva y superar la asignatura pendiente el alumno deberá obtener un 5 en la nota del examen, pudiendo mejorar la nota de éste el cuaderno de ejercicios realizado, así como los ejercicios en soporte digital, efectuados a partir de dicho cuaderno, hasta en un 20 %.

3.13. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

Los diferentes ritmos de aprendizaje presentes en el aula-taller, harán que el desarrollo de los ejercicios del alumnado sea un proceso personal y diferente en cada caso.

Debido al carácter artístico de la asignatura, será necesaria la participación de los alumnos

en debates, coloquios, ejercicios de reflexión y expresión personales, donde se aceptarán todo tipo de opiniones, siempre dentro del marco de los valores que se defienden en la constitución española, y se sancionarán todas aquellas opiniones relacionadas, con la discriminación de género, raza, o cultura, articulando de forma responsable y objetiva, por parte del profesor, las manifestaciones de tipo político o religioso.

La atención a la diversidad de realizará atendiendo a los diferentes ritmos de aprendizaje, así como a las dificultades de comprensión y expresión de razonamientos. Si algún estudiante presentara un ritmo de aprendizaje o una capacidad de comprensión/expresión muy diferente a los demás, tanto en su exceso, como en su defecto, se diseñarán actividades de refuerzo y ampliación en cada caso.

En el caso de que algún alumno presente un desfase curricular en sus conocimientos o alguna necesidad educativa significativa que le obligue a recibir algún tipo de apoyo educativo, se le ayudará con ejercicios adecuados a su ritmo de aprendizaje. En dichos ejercicios se dará prioridad al desarrollo de las siguientes destrezas:

- Desarrollo de la psicomotricidad (mejora en el trazo, uso de herramientas de dibujo técnico, así como en el uso de las herramientas del aula-taller).
- Desarrollo en la expresión plástica (correcto uso de las proporciones y simetrías).
- Desarrollo de la comprensión visual (mejora en la comprensión visual, asimilación simbólica y expresión figurativa y abstracta).

Actividades de refuerzo y ampliación.

El profesor propondrá actividades extras a aquellos alumnos que presenten ritmos de aprendizaje muy bajos, que realizarán en casa. Para el trabajo en clase, debido a la dificultad técnica en la articulación de tantos medios, tanto técnicos, como conceptuales y procedimentales, aquellos alumnos que presenten dificultades de comprensión/expresión, realizarán ejercicios más sencillos y de forma secuenciada, hasta alcanzar los propuestos en clase.

Aquellos alumnos cuyos conocimientos previos detectados sobre los saberes que se están trabajando, sean superiores a los del resto se les propondrán mejoras en el ejercicio a realizar, así como la posibilidad de ejecutar varias propuestas del mismo ejercicio.

3.14. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Para este curso escolar se han planteados las siguientes actividades extraescolares y complementarias:

- Exposición en el primer piso "Miguel, palabras que transforman el mundo", del 60 aniversario del instituto (realizado y montado por alumnos de taller de pintura y escultura de 4º ESO). 25 de septiembre de 2023.

- Exposición de obras de alumnos (realizado y montado por alumnos de Expresión artística de 4º ESO). 22 de septiembre de 2023.
- Exposición en la zona de exposiciones de la segunda planta "Poemas visuales de Miguel", del 60 aniversario del instituto (realizado y montado por alumnos de taller de pintura y escultura de 4º ESO). 16 de octubre de 2023.
- Exposición de caligramas a partir de la obra de Miguel Hernández en las puertas de las aulas, del 60 aniversario del instituto (realizado y montado por alumnos de Expresión artística de 4º ESO). 11 de enero de 2024.
- Montaje y exposición en la zona de exposiciones del instituto "8 de marzo, día internacional de la mujer". (realizado y montado por alumnos de taller de pintura y escultura de 4º ESO). 8 de marzo de 2024
- Visita-taller en el MUA (museo de la universidad de Alicante) sobre la obra de Eusebio Sempere "La luz de Sempere" (alumnos de Expresión artística de 4º ESO). 19 de diciembre de 2024.
- Diseño y montaje del pasillo del terror de halloween, y del photocall. (Departamento de dibujo). 30 de octubre.
- Diseño y montaje de las puertas navideñas de las aulas de dibujo (realizado y montado por alumnos de Expresión artística de 4º ESO). Sin fecha en diciembre.
- Diseño y montaje del concurso de disfraces del carnaval (departamento de dibujo). Sin fecha en febrero.
- Exposición en la zona de exposiciones de la segunda planta "Dia mundial del arte" (realizado y montado por alumnos de taller de Expresión artística de 4º ESO). 14 de abril de 2024.
- Diseño y montaje de las jornadas culturales de "ludonautas 2024" (departamento de dibujo). Sin fecha en junio.
- Visita a la exposición de fotografía Espacio Plaza Séneca (alumnos de la asignatura de Cultura Audiovisual de 1º de bachillerato). Fecha sin determinar.
- Visita a la exposición de fotografía de las Cigarreras (alumnos de la asignatura de Cultura Audiovisual de 1º de bachillerato). Fecha sin determinar.

3.15. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE E INDICADORES DE LOGRO.

Al final de cada unidad didáctica los alumnos debatirán en clase no sólo los resultados obtenidos y el proceso de trabajo realizado, sino también las dificultades encontradas tanto en

la praxis, como en el planteamiento de los ejercicios por parte del profesor, así como el nivel de dificultad de las propuestas realizadas y las posibles soluciones ante planteamientos erróneos. La autoevaluación formará parte del día a día en el aula, tomando direcciones diferentes y modificando la metodología y la programación si fuese necesario.

Por parte del departamento de dibujo se realizará la “memoria final del curso”, que se entregará en dirección. Por parte del Instituto se analizarán los datos obtenidos a lo largo del curso de los diferentes grupos y se darán a conocer al claustro para su posterior análisis.

INDICADORES DE LOGRO

Los indicadores de logro son variables que revelan los atributos, cualidades, propiedades, condiciones, requisitos, que se comprobarán de cada resultado para determinar si se logra o no. Los indicadores sirven para precisar y objetivar lo que hay que evaluar; por ejemplo, calidad, organización, corrección. Al final de cada evaluación, los profesores realizarán una autoevaluación en base a los siguientes indicadores de logro:

1. Los resultados son adecuados en base al historial recogido en la materia, a los del anterior trimestre o a otros referentes (cuantificar y recoger por informe interno).
2. La temporalización de las unidades didáctica y su adecuación.
3. Los mapas curriculares dan respuesta a la organización temática coherente buscada .
4. Los resultados de aprendizaje representan lo considerado básico por el departamento
5. Las situaciones de aprendizaje son adecuadas y permiten una resolución eficaz.
6. Los ejes de la evaluación comunes al departamento reflejan objetivamente los aprendizajes.
7. Las propuestas a nivel de atención a la diversidad dan respuesta a la realidad del alumnado.
8. Los materiales curriculares son los adecuados en base a las Unidades Didácticas propuestas.
9. Se han aplicado eficazmente las medidas de atención a la diversidad.
10. Las ACIS, si las hay, son ajustadas al alumnado y a su desarrollo de las capacidades.

4. ASIGNATURA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 2º Y 3º ESO

Asignaturas troncales. (2 sesiones semanales)

4.1. JUSTIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

Denominamos programación didáctica al **documento que recoge el conjunto de criterios y decisiones que permiten adecuar el currículo, prescrito en la normativa en vigor, a un determinado contexto educativo.**

La programación didáctica de Educación plástica visual y audiovisual de 3º de ESO pretende la concreción de los elementos del currículo actual, con la finalidad de lograr los objetivos, así como el desarrollo de las competencias clave expresados en la norma, contribuyendo, del modo que esta determina, al logro de las finalidades de la ESO en los ámbitos de aplicación de la nueva Ley Orgánica.

Esta programación se articula en torno a los criterios preceptivos expresados en la normativa vigente, a saber:

- **LOMLOE** (Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, publicada en el BOE de 30 de diciembre de 2020).
- **Real Decreto 984/2021**, de 16 de noviembre, por el que se regula la evaluación y promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional (publicada en el BOE el 17 de diciembre de 2021).
- **Real Decreto 217/2022**, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

Esta normativa recoge los siguientes elementos del currículo:

a) **Objetivos:** logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.

b) **Competencias clave:** desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Las competencias clave aparecen recogidas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.

c) **Competencias específicas:** desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado, y por otra, los saberes básicos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación.

d) **Criterios de evaluación:** referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el

alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.

e) **Saberes básicos:** conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas.

f) **Situaciones de aprendizaje:** situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.

4.2. INTRODUCCIÓN

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual engloba los saberes de distintos lenguajes que proporcionan al alumnado la oportunidad de expresar ideas, emociones y sentimientos a través de creaciones artísticas que constituyen uno de los rasgos fundamentales de la cultura y del desarrollo de la humanidad.

El lenguaje plástico nos permite moldear y transformar elementos a través de la experimentación, creando propuestas artísticas nuevas y desarrollando la capacidad de expresión del ser humano.

Vivimos inmersos en un mundo rodeado de imágenes. El lenguaje visual y audiovisual posee una gran relevancia social y nunca antes se había mostrado tan necesaria una educación completa que contribuya a la alfabetización visual. Esta formación proporcionará al alumnado los recursos y herramientas necesarios para identificar los códigos propios del lenguaje y, así, poder detectar estereotipos, prejuicios, convencionalismos y mensajes que atenten contra la diversidad personal y cultural.

Estas herramientas propias de los lenguajes plástico, visual y audiovisual permitirán al alumnado comunicarse y expresar con criterio sus ideas y emociones, desarrollando su propia identidad y contribuyendo a las relaciones intrapersonales e interpersonales. Además, vinculará a su conocimiento la conciencia del patrimonio cultural y artístico.

Dicha aportación dará al alumnado la oportunidad de conocer numerosos referentes artísticos y establecer vínculos entre diferentes lenguajes y disciplinas artísticas que enriquecerán su percepción y sus propias creaciones. Además, contribuirán a su desarrollo competencial, favoreciendo la eliminación de barreras sociales y desarrollando una actitud crítica con las posibilidades transformadoras de uno mismo y de la sociedad.

Esta materia ha sido vertebrada teniendo en consideración la etapa anterior de primaria, con la pretensión de crear una construcción significativa y progresiva de los saberes, teniendo en cuenta el desarrollo cognitivo del alumnado. Los criterios de evaluación formulados son derivados de las competencias específicas que siguen una estructura escalonada adecuada a la etapa de escolarización y su maduración, con vinculación con los descriptores del perfil de salida. Además, edifica un pilar básico para abordar saberes futuros relacionados con el resto de las materias y el ámbito artístico-expresivo.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, a través de su lenguaje universal y transversal, facilita el logro y desarrollo de los objetivos generales de etapa, ya que promueve una

actitud abierta y colaborativa, y una continua acción que impulsa la construcción de una cultura artística sostenible, igualitaria e integradora. Las Competencias Específicas, que se articulan a partir de la Competencia Clave Conciencia y expresiones culturales, abarcan saberes contextualizados que incrementan la consciencia del alumnado, habilidades que despiertan sus talentos e intereses, y actitudes positivas que se promueven a través de la práctica artística.

Los saberes esenciales se vertebran en dos bloques subdivididos en dos subbloques cada uno:

El bloque 1: Percepción y Análisis, fomenta la experiencia perceptiva a través del estudio y análisis de la alfabetización visual y audiovisual, y la exploración del patrimonio cultural y artístico de las diferentes épocas históricas y contextos incluida la contemporaneidad artística, aportando conocimientos necesarios para el desarrollo integral del alumnado. Este primer bloque tiene dos subbloques diferenciados: Exploración e interpretación del entorno, que hace referencia al contacto con el contexto cultural y artístico, y Alfabetización visual y audiovisual, en el que se abordan los contenidos necesarios para analizar y apreciar dicho entorno.

El bloque 2: Experimentación y creación, fomenta la experiencia creativa. Este bloque también se divide en dos subbloques: La experiencia artística a través de procesos de producción artística, experimentando con diversas técnicas, procedimientos, materiales y contextos, y la experiencia social, que fomenta la participación e interacción social en proyectos artísticos colectivos.

Esta organización responde a un modelo competencial para un desarrollo personal integral del alumnado que impulse su crecimiento y maduración y fomente una actitud abierta al aprendizaje que le acompañe a lo largo de su vida académica así como en otras parcelas sociales y cotidianas. El carácter práctico y diverso de la materia le confiere una aptitud didáctica para trabajar temas transversales que dotará al alumnado de capacidades que contribuyan a enfrentarse, de forma individual o colectiva, a los retos del siglo XXI.

En las distintas propuestas de proyectos artísticos que se generen en el aula se seleccionarán los saberes indispensables para adquirir las competencias específicas.

Los criterios de evaluación como elemento curricular prescriptivo garantizan que todo el alumnado sea evaluado con los mismos parámetros, garantizando la igualdad y la equidad en este proceso. Estos están redactados en modo competencial para favorecer la evaluación en estos términos y proporcionan indicadores del grado de consecución y adquisición de las competencias en los distintos cursos en los que se imparte la asignatura.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual fomentará la creación de situaciones de aprendizaje que faciliten encuentros entre el alumnado y su contexto de creación y expresión artística, cuyo objetivo será la estimulación de su identidad artística, y que favorecerán su autoestima y su crecimiento personal, impulsando el atrevimiento a mirar, indagar y descubrir.

Estas situaciones de aprendizaje serán el medio perfecto para desarrollar proyectos innovadores, interdisciplinares donde se conjuguen conocimientos propios de otras materias y se facilite, desde una perspectiva inclusiva, el acceso, la participación y el aprendizaje del alumnado. Estas situaciones se desarrollarán en contextos donde la gestión del error forme parte del proceso de enseñanza-aprendizaje y, donde, además, se desafiará al alumnado a situaciones diseñadas para que sean resueltas en términos de sostenibilidad, contribuyendo así a una formación global y a una educación medioambiental y responsable del alumnado.

4.3. DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.

De acuerdo a la Orden ECD/65/2015 de 21 de enero, por la cual se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de Educación Primaria, Secundaria Obligatoria y Bachillerato, se entiende por competencia la capacidad de poner en práctica de forma integrada, en contextos y situaciones diferentes, los conocimientos, las habilidades y las actitudes personales adquiridos. Las competencias tienen tres componentes: un saber (un contenido), un saber hacer (un procedimiento, una habilidad, una destreza...) y un saber ser o saber estar (una actitud determinada). Las competencias del currículo son las siguientes:

- COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA. **(CCL)**
- COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA. **(CMCT)**
- COMPETENCIA DIGITAL. **(CD)**
- APRENDER A APRENDER. **(CAA)**
- COMPETENCIAS SOCIALES Y CIUDADANAS. **(CSC)**
- COMPETENCIA SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR. **(SIEE)**
- COMPETENCIA CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES. **(CEC)**

En esta programación las competencias clave se incluirán en el diseño de las unidades didácticas, y su evaluación se tendrá en cuenta junto con los criterios de evaluación. Además, quedará reflejada en los criterios de evaluación de los contenidos a través de siglas (representadas en la lista anterior) y serán testimonio de aquellas competencias que se han trabajado.

La asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye al desarrollo de todas las competencias clave de manera activa, y consigue cumplir los siguientes objetivos.

- Desarrolla la conciencia de otras expresiones culturales. Es medio de transmisión de la expresión creativa de ideas, experiencias y emociones gráfico- plásticas, visuales y audiovisuales, dando importancia a los valores estéticos, a las habilidades de cooperación y a la utilización de técnicas y recursos de los lenguajes artísticos.
- Desarrolla la habilidad para comparar opiniones, las manifestaciones de uno mismo y de los demás, fomentando el espíritu crítico, actitudes respetuosas y abiertas, la creatividad y el interés por participar en la vida cultural dentro y fuera del recinto escolar.
- Nos anima a cultivar nuestras capacidades estéticas mediante la expresión artística.
- Tiene gran importancia el estudio de la historia del arte y la apreciación y disfrute de las obras artísticas. La toma de conciencia de la importancia de la herencia cultural y artística que nos llevará a respetar el patrimonio cultural y a desarrollar el sentimiento de identidad.
- El uso de las TIC y de los recursos tecnológicos no solo es una herramienta importante para crear sino que mejora el aprendizaje tecnológico.

- La competencia matemática se trabaja a través del dibujo técnico.
- El alumno maneja conceptos de proporción, medidas, escalas, relación con el medio y procedimientos relacionados con el método científico como la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis posterior. Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en las propias obras y en la conservación del patrimonio cultural.
- El trabajo de expresión gráfica, plástica, visual y audiovisual incide en la tendencia hacia la comunicación y la comunicación lingüística expresando conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos, opiniones. Este diálogo crítico y constructivo favorece la convivencia. Además el área aporta su vocabulario propio potenciando también el plurilingüismo..
- A “APRENDER A APRENDER” se contribuye favoreciendo la reflexión sobre el proceso y la experimentación creativa pues implica tomar conciencia sobre la propia capacidad y recursos, así como de nuestros errores pero aceptándolos como instrumento de mejora. Incide en la formación de códigos éticos que preparan a los futuros ciudadanos.
- Dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto contribuye al desarrollo del espíritu emprendedor. Fomenta el desarrollo de estrategias de planificación, previsión de recursos, anticipación y evaluación de resultados...y todo ello con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal y el espíritu emprendedor.
- Esta materia es un buen vehículo para desarrollar la competencia social y cívica pues en muchos casos se desarrolla en un ambiente de cooperación, en equipo donde son necesarias las habilidades sociales: respeto, tolerancia, flexibilidad y aceptación de diferentes puntos de vista.
- El área plantea conocimientos transversales como: fomento del trabajo cooperativo, respeto al medioambiente, valoración del trabajo bien hecho con orden y limpieza además, planificación del proceso creativo (y en general de cualquier meta), respeto del trabajo de los demás, igualdad del hombre y de la mujer, el diálogo como vehículo de consenso, uso de las nuevas tecnologías y además con sentido ético.

4.4. DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia específica 1.

Analizar de manera crítica y argumentada diferentes propuestas artísticas, contemporáneas y de otras épocas, identificando, a través de distintos canales y contextos, referencias socioculturales, funcionalidades y elementos de contenido del patrimonio y de la cultura visual y audiovisual.

Para garantizar el acceso a la cultura del alumnado de secundaria, se plantea esta competencia como medio de interacción del alumnado con el patrimonio artístico y la cultura visual y audiovisual.

El trabajo con referentes contemporáneos permite explorar mensajes propios de este siglo, cercanos a las inquietudes y pensamientos del presente, favoreciendo su conexión con elementos

propios de otros contextos temporales y geográficos, desde una posición de respeto a la diversidad.

Supone, además, entender e interpretar las imágenes como portadoras de significados culturales, a través de los cuales se generan identidades individuales y colectivas. Implica activar estrategias para reconstruir el significado de las imágenes a partir de su contexto, formulando hipótesis sobre la intención comunicativa que subyace en las mismas y los valores a los que contribuyen. Estos procesos de análisis y argumentación requieren posicionamientos críticos respecto a los prejuicios y estereotipos, desde el respeto a la diversidad personal y cultural.

La identificación de las referencias socioculturales y elementos de contenido de la cultura visual y audiovisual y del patrimonio local y global proporcionará al alumnado la posibilidad de relacionar los elementos propios de la cultura local con los de otras culturas para desarrollar una sensibilidad artística y cultural desde el respeto a la diversidad. Esta competencia permite no sólo conocer y valorar el patrimonio local a partir del contexto en el que este se ha desarrollado, sino también abrirse a otras sociedades y culturas, mostrando interés hacia ellas.

Los diferentes canales y contextos son los medios y espacios que el alumnado utilizará para acceder a la cultura visual y audiovisual y el patrimonio histórico-artístico tanto local como global.

Se entiende como canales los recursos físicos utilizados para la observación de las propuestas a través de diferentes medios y formatos. Los contextos se entienden como los espacios experienciales y de reconocimiento del entorno que pueden ser contextos físicos como el aula, museos o bien virtuales.

Al finalizar el curso de 2º de ESO el alumnado habrá indagado acerca de diversas propuestas artísticas con el objetivo de extraer información a través de distintos canales. Esto le permitirá desarrollar un criterio propio que le proporcione las herramientas y recursos necesarios para el disfrute y apreciación de los elementos del patrimonio cultural, incluida la contemporaneidad artística. Este conocimiento posibilitará el enriquecimiento de sus propias propuestas creativas.

Al finalizar el tercer curso el alumnado sabría identificar y seleccionar los elementos particulares de las distintas manifestaciones artísticas de carácter local o global desarrolladas en diferentes contextos geográficos e históricos. Para ello ha de saber distinguir la información extraída de los diferentes canales y poder así argumentar su propio discurso, desarrollando su identidad personal.

Competencia específica 2.

Compartir ideas y opiniones usando la terminología específica del área en la comunicación de las experiencias de apreciación y creación artística.

La integración de los saberes parte de una construcción adecuada del lenguaje, es decir, para poder constituir un saber necesitamos de recursos lingüísticos para la descripción, el análisis, la expresión o la formulación de ideas entre otros. Por lo tanto, es imprescindible que el alumnado conozca la terminología específica del área para poder acercarse y profundizar en la cultura visual y audiovisual y del patrimonio artístico.

La creación artística va más allá del desarrollo material de una obra ya que la fase de creación implica necesariamente la argumentación a la hora del desarrollo de una idea y la reflexión y el análisis a lo largo de todo el proceso creativo. Es en la expresión de las experiencias de apreciación y creación donde el alumnado tendrá la oportunidad de poner en marcha esta serie de acciones

que permiten desarrollar el pensamiento propio, crítico y divergente. Esto último resulta una condición indispensable para que los aprendizajes vinculados a las artes se conciban como generadores de conocimiento y no solo como impulsores de destrezas.

Se trata pues de que el alumnado utilice de manera consciente y adecuada el lenguaje específico del área a la hora de explicar conceptos, plantear reflexiones o manifestar opiniones acerca del proceso creativo y de todos los elementos que lo configuran.

Al finalizar el curso de 2º de ESO el alumnado habría adquirido un vocabulario específico del área que le permitirá expresarse de forma apropiada en un proceso de comunicación oral y escrita que a su vez le permitirá valorar la experiencia de apreciación de los distintos referentes artísticos. Asimismo, dispondría de los recursos necesarios para contrastar y establecer diálogos respetuosos con la diversidad creativa.

En el nivel de 3º de ESO el alumnado debería manejar el lenguaje específico del área con destreza de forma que pueda valorar y emitir argumentos con espíritu crítico que le permitirá comunicarse en los procesos de trabajo favoreciendo así el discurso y el debate de manera lógica ante cualquier experiencia de apreciación y creación.

Competencia específica 3.

Comunicar ideas, sentimientos y emociones, experimentando con los elementos del lenguaje visual y con diferentes técnicas y materiales en la elaboración de prácticas artísticas y creativas.

La creación y la posterior transmisión de mensajes e ideas referidas a temáticas de interés público o de relevancia personal implica el reflejo consciente o inconsciente de aspectos emocionales y una percepción propia frente al entorno y las situaciones vividas. El acto mismo de comunicar lleva implícitos una intencionalidad como es el de convertir un producto de elaboración en objeto de valoración y crítica por parte de un público receptor.

Se considera que el fin último de la competencia específica descrita ha de ser que una idea o proyecto creativo se materialice en productos concretos con un objetivo claro como es el comunicativo.

La producción artística en todas sus vertientes implica el uso y experimentación con materiales y herramientas propias del área o materia, que son múltiples y variados. La elaboración de propuestas a partir de la experimentación con diversidad de formatos, incluidos los propios de la contemporaneidad, permite explorar discursos relacionados con temáticas actuales y aspectos propios de la sociedad del siglo XXI.

El lenguaje visual es el código empleado para la elaboración, transformación y análisis de obras plásticas y creativas. Se consideran elementos básicos configurativos y expresivos, con capacidad comunicativa el punto, la línea, la textura y el color tanto en producciones bidimensionales como tridimensionales, ya que la capacidad comunicativa aglutina ambas.

Con el uso de la imaginación y del pensamiento, divergente o convergente, y una intencionalidad clara, se crea una base para el desarrollo de estrategias de interacción, participación y colaboración. En cada nivel educativo se refuerzan aspectos concretos que inciden en el conocimiento de una identidad personal propia y, por extensión, en la exploración del mundo que nos rodea. Se crece compartiendo propuestas creativas y enumerando los pasos seguidos en la búsqueda de soluciones originales que permitan integrar mejor lo aprendido y

aplicarlo posteriormente en el enfrentamiento a nuevos retos. Se avanza incidiendo en el dominio de las técnicas y del uso de los recursos disponibles, en la elaboración de proyectos, y en la comprensión y el respeto de diferentes propuestas y planteamientos, armonizándolas si cabe con las propias.

En el nivel de 2º de ESO, el alumnado dispondría de las herramientas necesarias para contribuir al desarrollo de propuestas artísticas, a través de la experimentación con las diversas técnicas y materiales, incluidos los propios de la contemporaneidad, que a su vez le proporcionarán indicadores para la posterior lectura de las citadas producciones artísticas. A lo largo del curso el propio alumnado será cada vez más exigente tanto en el proceso de comunicación, expresión, elaboración y creación como en el resultado de sus propias producciones creativas.

En el nivel de 3º de ESO el alumnado habría consolidado hábitos que le generarán seguridad y confianza en sí mismo, potenciando su autonomía a la hora de seleccionar una técnica u otra y su correcta utilización, así como el uso adecuado y responsable de los materiales, en función de su propia identidad y discurso a través de los distintos medios de la obra artística creada.

Competencia específica 4.

Seleccionar de manera responsable y autónoma recursos digitales aplicados a la percepción, la investigación y la creación en el desarrollo de propuestas y proyectos artísticos, desarrollando una identidad y criterio propio en un consumo responsable y sostenible de acuerdo a la normativa vigente.

La importancia de adquirir una competencia digital en el área de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual reside en la creciente vinculación, casi permanente, de las tecnologías con la vida del alumnado, lo que implica que estas adquieran un protagonismo relevante tanto en la educación formal como informal.

El uso de las TIC en educación se concreta en el marco de referencia del Marco de la Competencia Digital docente y la competencia digital del profesorado y se aborda tanto desde la alfabetización (saber identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia) como en la comunicación a la hora de elaborar productos y producciones creativas.

Los entornos virtuales de aprendizaje, las herramientas TIC, las comunidades y redes para la difusión de las producciones, requieren de un acercamiento respetuoso, crítico y acorde con la normativa vigente de licencias de uso, derechos de autoría, protección de datos y propiedad intelectual. La construcción de una identidad digital respetuosa y sostenible implica, además de tomar decisiones sobre el correcto uso de las herramientas, desarrollar una personalidad íntegra que evite la discriminación en las redes y fomente un uso contrastado e inclusivo de las mismas.

En el nivel de segundo curso el desarrollo de la competencia digital se fundamenta en indagar los recursos existentes, conociendo y seleccionando los más adecuados tanto en la parte de acceso a propuestas culturales y artísticas, y la investigación como en la creación de producciones individuales y colectivas. El conocimiento de la normativa vigente que implica la construcción de la identidad digital se aplicará a los buenos usos de los recursos tecnológicos.

En el nivel de 3º de ESO, el alumnado habría adquirido mayor conocimiento respecto a los entornos virtuales de aprendizaje, realizando selecciones argumentadas de fuentes y usos de recursos TIC en base a sus necesidades, tanto en la investigación como en la producción de

propuestas creativas. Además, habría consolidado su identidad digital siendo capaz de realizar un consumo consciente, responsable y sostenible de acuerdo a la normativa vigente.

Competencia específica 5.

Crear producciones artísticas colectivas, atendiendo a las diferentes fases del proceso creativo y aplicando los conocimientos específicos adquiridos.

La producción visual y audiovisual en diferentes soportes o medios, conlleva una planificación previa. Las estrategias utilizadas para desarrollar proyectos artísticos colectivos se apoyan en una adecuada planificación de las fases del trabajo, distribución equitativa de tareas y asunción de roles entre el alumnado participante en el proyecto, orientado todo ello al logro de objetivos compartidos.

La reflexión continuada durante el proceso es de suma importancia, así como la comunicación y el respeto por las aportaciones de las diferentes personas que intervienen en el mismo. Esta competencia específica es fundamental para el aprendizaje, pues incluye estrategias de cooperación y socialización entre otras.

Al finalizar el segundo curso el alumnado habría adquirido recursos y desarrollado habilidades sociales mediante el proceso colectivo de creación de producciones artísticas a través de la relación de los conocimientos específicos adquiridos anteriormente y durante el proceso creativo. Además, dispondría de las herramientas que le permitan explicar las distintas fases del proceso a la comunidad educativa, argumentando y proponiendo mejoras tanto de su aportación como de la de otros participantes. El alumnado habría desarrollado una actitud crítica en relación al uso adecuado de los materiales atendiendo a principios de sostenibilidad.

En el nivel de 3º de ESO, el alumnado habría consolidado los conocimientos específicos adquiridos durante la creación de producciones artísticas colectivas. Estas experiencias artísticas permitirán al alumnado aplicar con seguridad estos conocimientos para desarrollar sus propias ideas y comunicarlas a través de medios gráficos o textuales al resto de la comunidad. Por esta vía se contribuye así a los objetivos del proyecto colectivo que atenderán a los principios de sostenibilidad siendo una prioridad el consumo responsable y la gestión de los residuos materiales generados.

4.5. CONEXIONES DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y LAS COMPETENCIAS CLAVE.

Relaciones o conexiones con las otras CE de la materia.

En el proceso de enseñanza aprendizaje del alumnado las distintas competencias específicas contribuyen de forma integradora al desarrollo competencial. Todas las competencias específicas del área están relacionadas entre sí. Estas competencias se presentan organizadas en torno a dos procesos diferenciados, pero complementarios: apreciación y creación, ambas dimensiones imprescindibles para el desarrollo del alumnado.

Las competencias hacen referencia a la experiencia de apreciación y análisis de obras culturales visuales y audiovisuales y del patrimonio artístico incluida la contemporaneidad (CE1) que favorecerá el interés y el desarrollo de la creación en la práctica artística individual o colectiva

del alumnado (CE3) (CE5). De estas experiencias de apreciación y creación se impulsará la importancia de la comunicación utilizando un lenguaje correcto y específico del área (CE2) y la utilización de los medios digitales e informáticos (CE4) que contribuyen en la parte de investigación y proporcionan herramientas fundamentales para la creación.

Relaciones o conexiones con las CE de otras materias de la etapa.

En cuanto al resto de materias, la vinculación con Educación Plástica, Visual y Audiovisual puede establecerse desde varias perspectivas. El hecho de utilizar referentes artísticos, tanto del patrimonio cultural como, especialmente, los contemporáneos, puede servir de nexo de unión de saberes integrados. Por tanto, se pueden detonar secuencias didácticas, así como vincular contenidos propios con todas las asignaturas tanto de ámbito humanístico como lingüístico y científico-tecnológico. Los referentes de la cultura visual y artística, que hibrida saberes y utiliza recursos de experimentación científica, documentación y otros campos de conocimiento representados en las diferentes materias que se imparten en la educación secundaria, aportan la visión de las creadoras y creadores trabajando de la mano con profesionales de sectores diversos, representados en las diferentes áreas de conocimiento. Especialmente la contemporaneidad, aborda los retos y temáticas del presente, de manera que aporta una visión metafórica y procedimental especialmente adecuada para las materias de valores. El lenguaje visual y audiovisual sirve, asimismo, para comunicar efectivamente en cualquier disciplina, además de ser contenido propio, y junto con la capacidad de representación gráfica y visual de conceptos, suponen herramientas de investigación, análisis y expresión aplicables a cualquier disciplina. En este sentido, analítico y expresivo, la importancia del elemento lingüístico en cualquier proceso de creación vincula las áreas de lenguas con las artísticas de manera que suponen un enriquecimiento mutuo.

Relaciones o conexiones con las competencias clave.

	CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
CE1	X	X	X		X	X		X
CE2	X	X						X
CE3	X		X				X	X
CE4	X	X	X	X	X	X		X
CE5	X		X		X	X	X	X

Competencias clave del perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica:

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CP: Competencia plurilingüe
- CMCT: Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología (STEM, por sus siglas en inglés).
- CD: Competencia digital
- CPSA: Competencia personal, social y de aprender a aprender
- CC: Competencia ciudadana

- CE: Competencia emprendedora
- CCEC: Competencia en conciencia y expresión culturales

La competencia clave en comunicación lingüística se vincula con todas las Competencias Específicas ya que se desarrolla en cada momento de la práctica en el aula y a través de todas las propuestas de percepción y análisis; creación y experimentación. El uso del lenguaje de manera correcta y adecuada y el empleo de la terminología específica del área son necesarias en cada momento de la práctica docente de educación plástica, visual y audiovisual tanto en la experiencia de percibir y analizar como en el proceso de crear y experimentar.

En cuanto a la competencia clave plurilingüe se relaciona con las competencias específicas ya que el trabajo con referentes artísticos y contenidos culturales y del patrimonio y la contemporaneidad (CE01) de zonas geográficas diversas, locales o globales y el acceso a la información en lenguas diferentes (CE4) conlleva respetar la diversidad lingüística y cultural del entorno. A través de la creación artística individual o colectiva (CE3) (CE5) se fomenta una actitud positiva en la expresión de juicios y opiniones y se promueve una comunicación sensible a la diversidad cultural y social (CE2).

La estrecha correspondencia entre procesos compartidos de la ciencia y el arte como la investigación y la experimentación hacen que la competencia clave matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería se relacionen íntimamente con las competencias específicas de esta materia. La experiencia de observación, investigación y análisis del patrimonio artístico y la contemporaneidad (CE1) y la fase de creación y experimentación creativa (CE3) (CE5) desarrollan los procesos del pensamiento científico. La relación con la tecnología surge del desarrollo de habilidades en el manejo de herramientas digitales y TIC (CE4) en los procesos creativos.

La competencia clave digital está vinculada a las competencias específicas ya que los entornos virtuales de aprendizaje suponen el medio para acercar los contenidos de la cultura visual, audiovisual, del patrimonio y también de la contemporaneidad (CE1). Esta competencia está muy asociada al resto de competencias específicas ya que la materia contiene saberes específicos de la cultura audiovisual (CE4) potenciando habilidades en el uso de herramientas TIC en el desarrollo de creaciones artísticas tanto individuales como colectivas (CE3) (CE5).

El desarrollo de la competencia clave personal, social y de aprender a aprender en la práctica artística, (CE3) (CE5) supone la experiencia de enfrentarse a retos y toma de decisiones individuales y colectivas, manteniendo una posición de respeto, diálogo y asertividad con los demás utilizando de forma adecuada el lenguaje (CE2) al igual que en la experimentación con el uso de los medios multimedia y TIC (CE4). La inmersión al arte y la cultura visual y audiovisual y del patrimonio incluyendo la contemporaneidad, supone un bagaje cultural para el alumnado que le proporcionará autonomía y riqueza en su desarrollo personal.

La competencia clave ciudadana contribuye a la aproximación al arte y al patrimonio cultural y artístico de todas las épocas incluida la contemporánea, la comprensión de los hechos históricos y sociales más relevantes supone para el alumnado comprender la importancia de la cultura artística para ser incorporada a una construcción del ser como individuo y como parte de la sociedad (CE1). Compartir ideas y opiniones a través de la comunicación oral (CE2) en contextos de aprendizaje de creación artística, individuales o colectivos, (CE1) (CE3) (CE5) con propuestas de diferentes temas de relevancia social implica reflexionar acerca de los diferentes retos del siglo XXI, desde una perspectiva inclusiva, multicultural, igualitaria y sostenible.

El conocimiento de las creaciones artísticas culturales y del patrimonio artístico y contemporáneo (CE1) contribuyen en el desarrollo de la competencia clave emprendedora ya que supone despertar la curiosidad y la indagación en la iniciación de proyectos innovadores y creaciones artísticas sostenibles que favorecen el crecimiento y la autonomía de la identidad personal. La puesta en marcha de estos proyectos artísticos individuales o colectivos (CE3) (CE5) conlleva un proceso de socialización que favorece la comunicación (CE1) y la toma de decisiones durante todo el proceso creativo.

La competencia clave en conciencia y expresión cultural se encuentra inherentemente relacionada con el resto de competencias clave por su carácter transversal e interseccional. Por ello, de igual manera está relacionada con las competencias específicas de la materia de educación plástica visual y audiovisual.

El conocimiento del patrimonio histórico y de la cultura artística contemporánea (CE01) favorece el desarrollo de esta competencia y a su vez facilita la experimentación a través del proceso de expresión creativa (CE3) (CE5), atendiendo siempre a indicadores que fomenten el respeto a la diversidad cultural y el compromiso social.

4.6. ELEMENTOS TRANSVERSALES

Los elementos transversales, que no son materias añadidas, sino un conjunto de conocimientos, hábitos, valores, etc., deben entrar a formar parte del desarrollo de todas y cada una de las materias básicas en que se organiza el currículo.

La educación tiene por finalidad capacitar a los individuos para que se desenvuelvan en su medio de forma autónoma y para ello contribuye a desarrollar en los alumnos y alumnas aquellas capacidades que les van a proporcionar ser ciudadanos plenos. Pero hay cuestiones trascendentales que no se abordan de forma exclusivamente académica como el trabajo del desarrollo y construcción personal. Nos encontramos con la necesidad de educar a los alumnos y alumnas en valores y ayudarles a aprender a vivir, adoptando una forma de vida que sea posible sostener, para crear ciudadanos libres, autónomos y con principios para enfrentarse de forma crítica en la sociedad que les acoge. Esta sociedad demanda que no solo se transmitan conocimientos, sino que las escuelas formen a personas que sean capaces de vivir y convivir en el respeto, la libertad y los principios democráticos.

Los temas transversales son contenidos básicamente actitudinales que van a influir en el comportamiento conductual de nuestro alumnado. Son valores importantes tanto para el desarrollo integral y personal de nuestro alumnado, como para el desarrollo de una sociedad más libre, democrática, respetuosa con el medio y tolerante.

Elementos relacionados con las competencias que se desarrollan especialmente en Cultura audiovisual son:

- Comprensión lectora y expresión oral y escrita.
- Comunicación audiovisual.
- Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
- Emprendimiento.

- Educación cívica y constitucional.

Otros elementos que pueden desarrollarse transversalmente son:

- El desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.
- El aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.
- La programación docente debe comprender en todo caso la prevención de la violencia de género, de la violencia contra las personas con discapacidad, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia.
- Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.
- El desarrollo sostenible y el medio ambiente, los hábitos de vida saludables, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.
- La mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico, con el fin de que el alumnado conozca sus derechos y deberes como usuario de las vías, en calidad de peatón, viajero y conductor de bicicletas o vehículos a motor, respete las normas y señales, y se favorezca la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía con actuaciones adecuadas tendentes a evitar los accidentes de tráfico y sus secuelas.
- La LOMLOE hace especial hincapié en la equidad, la inclusión y la igualdad de acceso de todos los alumnos al sistema educativo como medio de conseguir una sociedad más justa y que garantice el derecho a la educación recogido en el artículo 27 de la Constitución.

4.7. SABERES BÁSICOS

Introducción.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual abarca multitud de saberes de diferentes lenguajes tales como dibujo técnico y artístico, pintura, escultura, cómic, ilustración, publicidad, fotografía, cine, diseño, decoración, multimedia, arquitectura, ingenierías, entre otros. Esto implica que a su vez la creación artística desarrolle numerosas capacidades, competencias y destrezas según se trabaje uno u otro de los lenguajes mencionados.

Las producciones artísticas creadas en el aula se sustentarán sobre una base de saberes teóricos y prácticos fundamentales para el bagaje del alumnado y además contribuirán a la identificación y análisis del patrimonio histórico artístico.

Los saberes teóricos se consolidarán con el desarrollo práctico a través de las diferentes técnicas artísticas empleadas. La destreza en la técnica y el desarrollo de habilidades en las mismas es esencial para fortalecer la intencionalidad comunicativa en las obras o producciones, y, además, para la transformación artística de una cosa en otra. La técnica contribuirá a que se generen propuestas artísticas originales y con calidad estética.

Con el objetivo principal de que se logre alcanzar las competencias específicas de la materia se ha desarrollado un abanico de saberes esenciales, contenidos mínimos que el alumnado debe adquirir al finalizar la etapa. Por su parte, el profesorado podrá ampliarlos con la finalidad de dar respuesta a las necesidades educativas particulares de su alumnado. Como ya se ha expuesto, esta materia goza de la dualidad de trabajar con multitud de contenidos teóricos, por un lado, pero tiene una condición especial de taller por otro al tratarse de una materia práctica, por lo que los saberes básicos se han desarrollado en dos bloques diferenciados. Esta clasificación responde a la intención de diversificar por un lado el bloque conformado de saberes relacionados con la observación, la mirada y el análisis, que configurarán una aportación fundamental para el alumnado en cuanto a su desarrollo personal, y, por otro lado, la parte más práctica y de experimentación del proceso creativo que aportará al alumnado las destrezas y habilidades necesarias para comunicarse a través de la práctica artística.

Los saberes básicos están formulados como los contenidos mínimos que el alumnado debe consolidar al finalizar la etapa. Como la materia de Educación plástica Visual y Audiovisual estará presente en dos cursos, se ha reflejado a modo orientativo la gradación entre ellos, realizando una propuesta de los saberes que, con una consecución lógica, se aconseja introducir en el primer curso para asegurar la adquisición del conjunto de saberes al concluir la etapa.

4.7.1. SABERES BÁSICOS DE EPVA EN 2º DE ESO

Bloque 1. Percepción y análisis.

Exploración e interpretación del entorno. CE1, CE2, CE4

- Patrimonio cultural tangible. Mueble: pintura, escultura, artesanía, material audiovisual. Inmueble: monumentos artísticos, sitios históricos, conjuntos arquitectónicos.
- Patrimonio cultural intangible. Formas de expresión: manifestaciones plásticas y visuales.
- Los elementos del lenguaje visual en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas y estilos.
- Los elementos del lenguaje audiovisual y sus posibilidades expresivas y comunicativas en imágenes fijas y en movimiento.
- Características y cualidades expresivas y comunicativas de los formatos, soportes y materiales de las prácticas artísticas contemporáneas.
- Atención y respeto en la exploración de manifestaciones artísticas plásticas, visuales y audiovisuales en entornos físicos y virtuales.
- Entornos virtuales de aprendizaje (EVA) referentes a las artes visuales y audiovisuales. Normativa

vigente en relación a la protección de datos, autoría y licencias de uso.

- Utilización de la terminología específica para la expresión de las ideas, emociones y experiencias derivadas de la exploración de propuestas culturales y artísticas, y su descripción formal.

Alfabetización visual y audiovisual. CE1, CE2

- Organización del campo visual. Leyes de la percepción visual: semejanza, figura-fondo, proximidad, simetría, continuidad, dirección común, simplicidad, igualdad y cierre.
- Aspectos que intervienen en el proceso perceptivo: creencias, conocimientos previos y emociones.
- El proceso comunicativo: emisor, receptor, mensaje, código, canal, referente y contexto. El mensaje visual y audiovisual.
- Funciones e intencionalidades de la imagen: estética, informativa, exhortativa, expresiva.
- Lectura, análisis e interpretación de imágenes fijas y en movimiento. Aspectos formales y conceptuales. Valor denotativo y connotativo.
- La imagen en el mundo actual: estereotipos, prejuicios y convencionalismos.
- Elementos morfológicos: punto, línea, plano, forma, color y textura.
- Elementos visuales y sonoros del lenguaje audiovisual. Elementos sintácticos.

Bloque 2. Experimentación y creación.

Técnicas y materiales de expresión gráfico-plástica y de creación visual y audiovisual. Ámbitos de aplicación. CE1, CE3, CE4

- Técnicas secas y húmedas. Técnicas mixtas y experimentales. Materiales, soportes y procedimientos. Formatos bidimensionales y tridimensionales.
- Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos. Posibilidades comunicativas.
- Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Pintura, dibujo, escultura, ilustración, cómic, artes decorativas, publicidad. Prácticas artísticas contemporáneas y producciones multidisciplinares.
- Geometría plana: trazados geométricos básicos. Instrumentos de dibujo técnico.
- Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Diseño y arquitectura.
- Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Fotografía y cine. Videocreación y formatos multidisciplinares.
- Vocabulario relativo a procesos de experimentación, creación, difusión y evaluación de producciones creativas.
- Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a la expresión gráfico-plástica.

La experiencia artística individual y colectiva: procesos de trabajo. CE3, CE4, CE5

- Las fases del proceso creativo. Generación de ideas: creatividad en la elaboración de ideas y en la toma de decisiones.
- Creación: diseño y producción de la propuesta. Distribución de tareas: roles en el desarrollo de un proyecto artístico colectivo. Funciones y cometidos.
- Documentación gráfica de procesos. Portafolios de evidencias del proceso creativo. Estrategias de pensamiento visual.
- Esfuerzo, fuerza de voluntad. Capacidad de concentración. Resiliencia, superación de obstáculos y fracasos.
- Respeto por la diversidad de ideas y producciones. Utilización de un vocabulario inclusivo básico.
- Tenacidad y constancia en la realización y consecución de las distintas tareas.
- Consenso, respeto y empatía con las aportaciones de las compañeras y compañeros en el proceso de trabajo colectivo.
- Cooperación y responsabilidad en la parte individual para contribuir a un objetivo común y a la cohesión del grupo.
- Cuidado de espacios y materiales de trabajo. Sostenibilidad y gestión de residuos.

4.7.2. SABERES BÁSICOS DE EPVA EN 3º DE ESO

Bloque 1. Percepción y análisis.

Exploración e interpretación del entorno. CE1, CE2, CE4

- Patrimonio cultural tangible. Mueble: pintura, escultura, artesanía, material audiovisual. Inmueble: monumentos artísticos, sitios históricos, conjuntos arquitectónicos.
- Patrimonio cultural intangible. Formas de expresión: manifestaciones plásticas y visuales.
- Los elementos del lenguaje visual en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas y estilos.
- Los elementos del lenguaje audiovisual y sus posibilidades expresivas y comunicativas en imágenes fijas y en movimiento.
- Aspectos semiológicos y contextuales de las manifestaciones artísticas.
- Características y cualidades expresivas y comunicativas de los formatos, soportes y materiales de las prácticas artísticas contemporáneas.
- La creación artística como proceso de investigación: conexión con otras áreas de conocimiento.
- Atención y respeto en la exploración de manifestaciones artísticas plásticas, visuales y

audiovisuales en entornos físicos y virtuales.

- Participación y sentido crítico en la exploración de manifestaciones artísticas plásticas, visuales y audiovisuales en entornos físicos y virtuales.
- Entornos virtuales de aprendizaje (EVA) referentes a las artes visuales y audiovisuales. Normativa vigente en relación a la protección de datos, autoría y licencias de uso.
- Utilización de la terminología específica para la expresión de las ideas, emociones y experiencias derivadas de la exploración de propuestas culturales y artísticas, y su descripción formal.
- Utilización de la terminología específica para el análisis y argumentación de opiniones acerca de propuestas artísticas visuales y audiovisuales.

Alfabetización visual y audiovisual. CE1, CE2

- Funciones e intencionalidades de la imagen: estética, informativa, exhortativa, expresiva.
- Lectura, análisis e interpretación de imágenes fijas y en movimiento. Aspectos formales y conceptuales. Valor denotativo y connotativo.
- La imagen en el mundo actual: realidad y ficción. La veracidad del mensaje. Redes sociales.
- Elementos morfológicos: punto, línea, plano, forma, color y textura.
- Elementos dinámicos: ritmo, tensión, movimiento. Interacción del lenguaje visual con otros lenguajes.
- Elementos escalares: formato, dimensión, proporción y escala. Relación entre realidad y representación.
- Sintaxis de la imagen. Esquemas compositivos.
- Elementos semánticos del lenguaje audiovisual.

Bloque 2. Experimentación y creación.

Técnicas y materiales de expresión gráfico-plástica y de creación visual y audiovisual. Ámbitos de aplicación. CE1, CE3, CE4

- Técnicas secas y húmedas. Técnicas mixtas y experimentales. Materiales, soportes y procedimientos. Formatos bidimensionales y tridimensionales.
- Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos. Posibilidades comunicativas.
- Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Pintura, dibujo, escultura, ilustración, cómic, artes decorativas, publicidad. Prácticas artísticas contemporáneas y producciones multidisciplinares.
- Geometría plana: trazados geométricos básicos. Instrumentos de dibujo técnico.
- Introducción a los sistemas de representación: sistema diédrico, axonométrico y perspectiva

cónica.

- Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Diseño y arquitectura.
- Producción audiovisual. Preproducción, producción y postproducción.
- Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Fotografía y cine. Videocreación y formatos multidisciplinares.
- Vocabulario relativo a procesos de experimentación, creación, difusión y evaluación de producciones creativas.
- Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a la expresión gráfico-plástica.
- Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados al dibujo geométrico.
- Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a la creación audiovisual.

La experiencia artística individual y colectiva: procesos de trabajo. CE3, CE4, CE5

- Las fases del proceso creativo. Generación de ideas: creatividad en la elaboración de ideas y en la toma de decisiones.
- Investigación: búsqueda y análisis de referentes.
- Creación: diseño y producción de la propuesta. Distribución de tareas: roles en el desarrollo de un proyecto artístico colectivo. Funciones y cometidos.
- Evaluación: resultados en relación a los objetivos iniciales del proyecto. Análisis y propuestas de mejora.
- Documentación gráfica de procesos. Portafolios de evidencias del proceso creativo. Estrategias de pensamiento visual.
- Esfuerzo, fuerza de voluntad. Capacidad de concentración. Resiliencia, superación de obstáculos y fracasos.
- Respeto por la diversidad de ideas y producciones. Utilización de un vocabulario inclusivo básico.
- Tenacidad y constancia en la realización y consecución de las distintas tareas.
- Consenso, respeto y empatía con la aportaciones de las compañeras y compañeros en el proceso de trabajo colectivo.
- Cooperación y responsabilidad en la parte individual para contribuir a un objetivo común y a la cohesión del grupo.
- Cuidado de espacios y materiales de trabajo. Sostenibilidad y gestión de residuos.

4.8. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

1ª EVALUACIÓN

- EXPLORACIÓN E INTERPRETACIÓN DEL ENTORNO
- TÉCNICAS Y MATERIALES DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA

2ª EVALUACIÓN

- DIBUJO GEOMÉTRICO
- TÉCNICAS Y MATERIALES DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA

3ª EVALUACIÓN

- ALFABETIZACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL
- TÉCNICAS Y MATERIALES DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA

Atendiendo a diferentes condicionantes como los diferentes ritmos de aprendizaje, la configuración del grupo-clase, el rendimiento en diferentes áreas, la disponibilidad de las instalaciones del centro, así como otros factores a lo largo del curso podría cambiar este orden.

4.9. RECURSOS METODOLÓGICOS Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Metodología general

La metodología aplicada será la basada sobre todo en la praxis y el autodescubrimiento.

El alumnado realizará a lo largo del curso su libreta de apuntes, incluyendo conceptos teóricos, dibujos, bocetos, trazados geométricos y ejercicios prácticos previos a la realización de ejercicios finales.

Se realizarán ejercicios finales, a nivel individual y colectivo, que el/la profesor/a guardará en la carpeta de grupo, para su revisión y control.

Se trabajará en subgrupos de 6 a 8 alumnos, donde compartirá sus experiencias (tanto exitosas como erróneas), con sus compañeros, además los diferentes subgrupos asumirán responsabilidades de orden y limpieza.

En el aula-taller se utilizará un material común, dispuesto en bandejas para cada uno de los subgrupos. Y en cuanto al material digital, se utilizará la plataforma AULES para atender a los diferentes ritmos de aprendizaje y a problemas relacionados con la asistencia.

Situaciones de aprendizaje

Las situaciones de aprendizaje ponen en relación las competencias específicas de la asignatura con procedimientos y contextos de aprendizaje deseables.

El aprendizaje de los saberes básicos propios de la materia debería establecerse en forma de andamiaje que afiance contenidos adquiridos en cursos previos incorporándolos de forma

natural en propuestas nuevas, evitando repetir conceptos año tras año.

Teniendo en cuenta que las situaciones de aprendizaje han de conectarse con los desafíos del siglo XXI, en el contexto de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se deben relacionar y justificar los referentes que se utilizan en base a su conexión con ejes y temáticas de trascendencia social vinculadas a los retos del presente, como son: el consumo responsable, la resolución pacífica de los conflictos, la valoración de la diversidad personal y cultural, el respeto al medioambiente y la gestión de residuos, la vida saludable, etc.

Además, han de tener en cuenta la diversidad personal y cultural incluyendo en los relatos de aula los *microrrelatos*, es decir aquellos de colectivos minorizados como la perspectiva multicultural, de género, etc. Esto se plantea como una oportunidad para ampliar referentes y explorar los matices que proporciona introducir multiplicidad de miradas y respuestas a retos que son comunes.

Por otro lado, para contribuir a la sostenibilidad, y en conexión con los ODS, se incorporarán materiales sostenibles y reciclados en el aula, para utilizarlos y reflexionar en torno a su uso, consumo y al significado que proporcionan en las creaciones de aula.

Para poder integrar las experiencias personales del alumnado podemos detonar los procesos de aprendizaje partiendo de situaciones cotidianas y de vivencias compartidas, estableciendo los vínculos pertinentes con los saberes básicos y las competencias específicas del área.

Se incorporarán referentes de la cultura visual y audiovisual: imágenes de redes sociales, publicidad, personajes famosos que sean un referente etc, garantizando la conexión con intereses y con aprendizajes que el alumnado ya posee pero que no vincula con los aprendizajes del aula.

Por otro lado, se partirá de la cultura local para poco a poco se irán incorporando otras formas culturales para garantizar el desarrollo de una identidad cultural cada vez más rica en conexiones y de valores de tolerancia y respeto.

Para contemplar otros contextos educativos que ayuden a dar sentido al aprendizaje en el lugar de su realización, se utilizarán espacios del centro educativo más allá del aula de referencia (patio, pasillos, etc) para así fomentar el sentimiento de pertenencia en el alumnado, intentando que se sienta parte de un colectivo y reforzar así su autoestima. También se explorarán las posibilidades del contexto más cercano (barrio, pueblo, ciudad) y así, se establecerá relación con los agentes culturales del entorno.

El aula de Educación Plástica, Visual y Audiovisual no debería ser un lugar exclusivamente para “hacer” sino también para pensar, conectar, relacionar, estudiar, debatir, en definitiva para estimular la reflexión y el pensamiento crítico y divergente. Las propuestas de aula serán abiertas, de respuesta múltiple, y no supondrán necesariamente la uniformidad de los productos finales, en el caso de que los haya, para favorecer la inclusión y la heterogeneidad ocasionadas por las diferentes personalidades, inquietudes, contextos y vivencias del alumnado.

Se fomentarán los procesos de investigación en los que se reflexione en torno a las ideas y referentes socioculturales que el alumnado va adquiriendo para crear propuestas que vayan más allá de la manualidad y se conformen como experiencias pedagógicas significativas. La alfabetización visual implica educar la mirada, y para ello tenemos que instaurar la pedagogía de la sospecha en relación a las imágenes que nos rodean y preguntarnos constantemente acerca de sus posibles significados. La gestión crítica de la búsqueda y selección de la información en los procesos de aprendizaje es fundamental para que el alumnado comprenda que las imágenes

que consume diariamente están cargadas de significados y de intencionalidades.

El desarrollo del pensamiento crítico y divergente permite enfrentarse a otras situaciones de manera creativa por lo que los procesos de reflexión inherentes a la práctica artística en el contexto del aula garantizarán aprendizajes transferibles a otras situaciones en su día a día o a otras áreas de conocimiento.

Las situaciones de aprendizaje incluirán necesariamente elementos emocionales por la capacidad que tienen para interferir y determinar los procesos de aprendizaje. En ese sentido el cuidado de los espacios de trabajo, el uso respetuoso de los mismos, de manera que los sientan como espacios propios puede ayudar a crear experiencias más conectadas con el alumnado y sus necesidades afectivas.

Se debe garantizar el acceso al aprendizaje del conjunto del alumnado aplicando los principios del Diseño Universal y la Accesibilidad para el Aprendizaje (DUA-A), atendiendo las dimensiones física, cognitiva, sensorial y emocional.

Se utilizará como herramienta emocional el refuerzo positivo y la adecuación de las apreciaciones a los objetivos de la propuesta y no a valoraciones personales desvinculadas de esta.

El respeto por los tiempos de trabajo y sus distintos ritmos, supone aceptar la incertidumbre como parte ineludible del aprendizaje. Para ello, los tiempos de trabajo amplios favorecerán el diseño de secuencias didácticas que permitirán explorar todas las fases del proceso creativo y valorar el error como una oportunidad para aprender.

Es importante tener en cuenta que en la etapa de secundaria la educación plástica ha de centrarse en el desarrollo de hábitos de percepción, de experimentación y participación, además del desarrollo de destrezas manuales o técnicas, y por tanto también se evaluarán las primeras. Además, se fomentará el uso de un lenguaje inclusivo e igualitario que integre la diversidad inherente a los grupos con los que trabajamos y facilitará momentos para compartir ideas y opiniones de manera asertiva.

Se incentivarán hábitos de constancia y autoexigencia, y el placer por la consecución de objetivos reales. Es importante que el alumnado se vea capaz de terminar los procesos y tomar consciencia del propio aprendizaje fomentando la reflexión, por lo que se programarán tareas viables, flexibles y adaptadas a sus capacidades.

El desarrollo de proyectos artísticos colectivos fomenta la participación y el diálogo implicando al alumnado en procesos de trabajo que requieren cooperación. Se potenciará la llegada a acuerdos por medios dialogados fomentando la cultura democrática y el lenguaje oral en la expresión de opiniones, posicionamientos y emociones, y la recepción de ideas ajenas.

Recursos didácticos y organizativos

Como recursos didácticos en el aula- taller el alumno dispondrá de los siguientes:

Como recursos didácticos en el aula- taller el alumno dispondrá de los siguientes:

- Ordenador con acceso a internet para búsqueda de información y manipulación de imágenes con programas básicos de diseño y retoque fotográfico.

- Archivo gráfico del aula-taller compuesto por más de 1000 imágenes plastificadas, tanto fotográficas, como láminas de obras de arte, organizadas por distintos periodos de la historia.
- Un archivo digital de todos los conceptos a estudiar a lo largo del curso.
- Una pantalla de TV de 79", donde se realizará el visionado de documentales artísticos, videos, imágenes de obras artísticas, y presentaciones multimedia de los conceptos y contenidos a estudiar.
- Cañón multimedia para la proyección de imágenes, visionado de documentales artísticos y presentaciones multimedia de los conceptos y contenidos a estudiar.
- Grupos de trabajo compuestos por mesas reunidas formando 4 grandes bancos de trabajo.
- Un panel de turnos de limpieza y orden rotativos dentro de cada subgrupo de trabajo, tanto para asignar tareas de taller como para evaluar a los alumnos.
- Un armario de herramientas y materiales con todo lo necesario para crear, mantener y restaurar, tanto el utillaje, como las técnicas a realizar en clase.
- Un armario donde los alumnos guardarán sus materiales y trabajos en carpetas de cartón duro.
- Un armario con bandejas, diferenciadas por colores, con herramientas y materiales a disposición de los alumnos.
- Un panel de recursos didácticos, colocados en fundas y con chinchetas, para que el alumnado lo use como panel de consulta.
- Una zona de secado de los trabajos realizados al fondo del aula, compuesta por estanterías.
- Una zona de exposiciones con un panel en el fondo del aula, con diferentes resultados obtenidos por alumnos sobre diferentes técnicas trabajadas en clase.
- Una pila con una bancada, provista con material de limpieza, pinceles, botes y demás herramientas para técnicas húmedas.
- Biblioteca del aula con algunos libros fundamentales para el desarrollo de la asignatura.
- 20 Tablets digitales táctiles para estudiar y practicar con los programas CAD.
- 4 cámaras fotográficas digitales.
- El cuaderno del alumno donde tomará apuntes de los conceptos estudiados en cada unidad, la técnica realizada y los dibujos y bocetos necesarios para la asimilación de conceptos y procedimientos de trabajo (2º de ESO).
- El material que el alumno deberá disponer para la asignatura se encuentra en el anexo I de dicha programación.
- Una hoja de control del material, para registrar; tanto el material que le falta al alumno, como aquel que debe reponer, por defectuoso, o por que no cumple las indicaciones dadas por el profesor. Esta hoja tiene un apartado, para que las familias lo rellenen y lo devuelvan firmado para garantizar que son conocedoras de la situación. Dicho

documento se encuentra en el anexo VII.

4.10. ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

La asignatura de EPVA estará articulada por tres elementos de trabajo en el aula fundamentales, la libreta del alumno, los ejercicios en la libreta y los ejercicios finales.

En ambos niveles se abogará por actividades de autodescubrimiento y búsqueda de información, para conectar la teoría con la práctica, además del autoanálisis y la reflexión del trabajo realizado. Además, se incluirán pruebas objetivas y de desarrollo que se realizarán a través de la plataforma AULES.

Al comienzo del curso, cada alumno construirá a partir de los materiales aportados por el departamento su cuaderno personal. Realizará una portada de la asignatura y dispondrá de su uso cuando el profesor considere. En esta libreta anotará todos los contenidos aportados en clase, así como bocetos de ejercicios, enunciados de actividades, esquemas, resúmenes, procedimientos de dibujo técnico y ejercicios prácticos previos a la realización de ejercicios finales. Al final de cada evaluación el profesor evaluará los contenidos anotados y realizados en la libreta.

Los ejercicios finales incluirán un apartado teórico, uno práctico, y un espacio dedicado a la evaluación, que estará directamente relacionado con las competencias a trabajar. Además, estarán en la plataforma AULES, junto a presentaciones y ejemplos para atender a los diferentes ritmos de aprendizaje, y a problemas relacionados con la asistencia a clase.

Los saberes se organizarán en unidades didácticas y casi siempre se desarrollarán de la misma manera:

- Una presentación o visionado de los conceptos sobre los que trabajar, la técnica a realizar, con la explicación o experimentación de los materiales a usar, junto con el registro de los conceptos propios de la unidad en la libreta del alumno.
- Presentación de la técnica y los procedimientos, herramientas y utillaje propio de la misma, así como los conceptos a desarrollar.
- Preparación, mantenimiento o incluso elaboración de los materiales necesarios para desarrollar la técnica (pinturas, soportes, utillaje... etc).
- Elaboración de bocetos, apuntes, búsqueda de imágenes en medios digitales o analógicos que se ajusten a la propuesta realizada.
- Desarrollo práctico del proyecto artístico y una continua gestión de las dificultades y soluciones encontradas.
- Puesta en común por parte del alumnado de las conclusiones o dificultades encontradas, así como los resultados, con la consiguiente autoevaluación grupal de las obras realizadas.

Según, el decreto 4/2018, del 21 de febrero, de la Generalitat Valenciana, por la que se regula y promueve el plurilingüismo en el sistema educativo valenciano, y basándonos en el proyecto lingüístico de centro, que concreta la organización de la enseñanza y el uso vehicular de las lenguas, la normalización del valenciano y el fomento del plurilingüismo, y teniendo en cuenta

las características propias del centro y el contexto donde se ubica, se utilizarán las lenguas cooficiales (castellano y valenciano) y extranjeras (inglés) en los procesos de enseñanza-aprendizaje, por etapa, y de manera proporcionada. Así pues, y por coordinación de los organismos del centro, la asignatura de EPVA en 2º de ESO se impartirá en valenciano.

4.11. USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC) EN LA LABOR DOCENTE.

Durante el curso 2022-2023, se realizó a través de grupo de calidad del centro el PDC (proyecto de digitalización del centro), a través del cual se realizó el análisis, organización y gestión de las herramientas digitales del centro para su uso en la labor docente, al final de dicho proyecto se elaboró un itinerario TIC, con la participación de todos los departamentos, para organizar y distribuir todas las herramientas digitales en diferentes niveles. El departamento de dibujo contribuirá a dicho proyecto, en sus asignaturas, con el uso de las siguientes herramientas TIC.

ASIGNATURA	HERRAMIENTAS TIC
1º ESO. Laboratorio de creación audiovisual	- Uso del correo electrónico. - Uso de la plataforma AULES.
2º ESO. Educación plástica visual y audiovisual	- Búsqueda de información a través de la navegación y filtrado de la información.
3º ESO. Educación plástica visual y audiovisual	- Edición de fotografías. - Uso de programas de diseño gráfico.
4º ESO. Expresión artística	- Edición de vídeos. - Derechos de propiedad intelectual y cifrado de fuentes.

4.12. EVALUACIÓN DEL ALUMNADO

Para la evaluación del alumnado se seguirán unos criterios de evaluación que el profesor aplicará de la forma más objetiva posible, hará uso de unos instrumentos de evaluación y a través de unos criterios de calificación asignará una nota del 1 al 5 a los alumnos en cada una de las evaluaciones.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN 2º DE ESO.

La evaluación se realizará en base a las competencias específicas de la asignatura:

Competencia específica 1.

Analizar de manera crítica y argumentada diferentes propuestas artísticas, contemporáneas y de otras épocas, identificando, a través de distintos canales y contextos, referencias socioculturales, funcionalidades y elementos de contenido del patrimonio y de la cultura visual y audiovisual.

Para la evaluación del alumnado, éste deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas para obtener una evaluación positiva en dicha competencia:

- Buscar información, a través de diferentes canales y contextos, acerca de propuestas artísticas diversas desarrollando el criterio propio a partir de su análisis.
- Examinar propuestas artísticas del entorno patrimonial y de la cultura visual y audiovisual, a través de recursos y agentes culturales del entorno, encontrando elementos de contenido esenciales.
- Identificar los mensajes de diferentes creaciones artísticas clasificando los elementos que intervienen en la comunicación.
- Apreciar la diversidad de propuestas en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes contextos geográficos e históricos.
- Relacionar los referentes y elementos de la contemporaneidad artística con los desafíos y retos del presente, apreciando su aportación a la transformación social.

Competencia específica 2.

Compartir ideas y opiniones usando la terminología específica del área en la comunicación de la experiencia de apreciación y creación artística.

Para la evaluación del alumnado, éste deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas para obtener una evaluación positiva en dicha competencia:

- Emplear vocabulario específico del área de manera correcta para valorar la experiencia de apreciación de diferentes referentes artísticos.
- Incorporar terminología específica del área en el proceso de comunicación oral y escrita de la experiencia de creación.
- Compartir información extraída de diversas fuentes de forma contrastada y establecer discursos y debates con asertividad.

Competencia específica 3.

Comunicar ideas, sentimientos y emociones, experimentando con los elementos del lenguaje visual y con diferentes técnicas y materiales en la elaboración de prácticas artísticas y creativas.

Para la evaluación del alumnado, éste deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas para

obtener una evaluación positiva en dicha competencia:

- Experimentar con diversidad de técnicas y materiales adecuándose a los objetivos planteados en cada una de las propuestas, incluyendo posibilidades no convencionales.
- Emplear las posibilidades comunicativas y expresivas de los formatos y materiales de la contemporaneidad artística en la elaboración de propuestas creativas sencillas.
- Idear propuestas artísticas en las que las técnicas y materiales seleccionados estén al servicio del mensaje que se pretende transmitir.
- Demostrar hábitos de constancia y autoexigencia tanto en el proceso como en el resultado final.
- Incorporar los referentes y elementos de la contemporaneidad artística como estímulo en propuestas creativas propias.

Competencia específica 4.

Seleccionar de manera responsable y autónoma recursos digitales aplicados a la percepción, la investigación y la creación en el desarrollo de propuestas y proyectos artísticos, desarrollando una identidad y criterio propio en un consumo responsable y sostenible de acuerdo a la normativa vigente.

Para la evaluación del alumnado, éste deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas para obtener una evaluación positiva en dicha competencia:

- Buscar información y recursos aplicados a las artes plásticas, visuales y audiovisuales, en diferentes entornos digitales.
- Probar diferentes recursos digitales en la percepción, experimentación y creación de las diferentes propuestas y producciones.
- Conocer la normativa vigente de protección de datos y autoría, aplicándola de manera responsable en la creación y difusión de contenidos.

Competencia específica 5.

Crear producciones artísticas colectivas, atendiendo a las diferentes fases del proceso creativo y aplicando los conocimientos específicos adquiridos.

Para la evaluación del alumnado, éste deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas para obtener una evaluación positiva en dicha competencia:

- Participar activamente en la planificación de producciones artísticas multidisciplinares, adecuando las decisiones adoptadas a los objetivos del proyecto y teniendo en cuenta la perspectiva inclusiva.
- Crear producciones artísticas colectivas experimentando con diferentes posibilidades expresivas y comunicativas, explorando las conexiones con otras materias.
- Asumir diferentes roles en el proceso de planificación, creación y difusión de la producción artística colectiva, con actitud respetuosa e inclusiva.
- Explicar a la comunidad los procesos de trabajo de manera textual, gráfica y/o audiovisual, aportando valoraciones críticas acerca del proceso y resultado.

- Difundir las producciones artísticas colectivas realizadas utilizando diferentes medios y canales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN 3º DE ESO.

La evaluación se realizará en base a las competencias específicas de la asignatura:

Competencia específica 1.

Analizar de manera crítica y argumentada diferentes propuestas artísticas, contemporáneas y de otras épocas, identificando, a través de distintos canales y contextos, referencias socioculturales, funcionalidades y elementos de contenido del patrimonio y de la cultura visual y audiovisual.

Para la evaluación del alumnado, éste deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas para obtener una evaluación positiva en dicha competencia:

- Investigar acerca de diferentes propuestas artísticas, a través de distintos canales, contextualizándolas y teniendo en cuenta sus funcionalidades.
- Identificar elementos de contenido esenciales y funcionalidades en la apreciación y análisis de referentes artísticos, a través de recursos y agentes culturales del entorno, incluyendo canales y medios tecnológicos.
- Interpretar los mensajes de diferentes creaciones artísticas, identificando los elementos que intervienen en la comunicación y extrayendo conclusiones para su aplicación en propuestas creativas propias.
- Valorar con respeto y sentido crítico las manifestaciones culturales y artísticas en entornos diversos, desarrollando el criterio propio y argumentando en la construcción de la opinión personal.
- Identificar los desafíos del presente a través del trabajo y mensajes de la creación contemporánea, valorando su contribución a la sociedad actual y adoptando un posicionamiento razonado, crítico y constructivo.

Competencia específica 2.

Compartir ideas y opiniones usando la terminología específica del área en la comunicación de la experiencia de apreciación y creación artística.

Para la evaluación del alumnado, éste deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas para obtener una evaluación positiva en dicha competencia:

- Valorar de manera argumentada diferentes obras e imágenes, en la experiencia de apreciación, utilizando el vocabulario específico del área.
- Comunicar, de manera oral y escrita, la experiencia de creación elaborando un discurso coherente que describa los procesos de trabajo utilizando terminología propia del área.

- Argumentar con criterio y respeto en diferentes momentos de discurso y debate vinculados a la experiencia de apreciación y creación.

Competencia específica 3.

Comunicar ideas, sentimientos y emociones, experimentando con los elementos del lenguaje visual y con diferentes técnicas y materiales en la elaboración de prácticas artísticas y creativas.

Para la evaluación del alumnado, éste deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas para obtener una evaluación positiva en dicha competencia:

- Seleccionar las técnicas más adecuadas en función del objetivo planteado en cada propuesta creativa, incluyendo materiales no convencionales.
- Seleccionar diferentes formatos y materiales propios de las manifestaciones artísticas contemporáneas con finalidad comunicativa en la elaboración de propuestas creativas.
- Crear propuestas artísticas, relacionando las potencialidades expresivas de los diferentes elementos que las conforman con la finalidad comunicativa que se pretende transmitir.
- Consolidar hábitos de constancia y autoexigencia tanto en el proceso como en el resultado final.
- Emplear los referentes y elementos de la contemporaneidad artística seleccionando los más adecuados a la finalidad comunicativa.

Competencia específica 4.

Seleccionar de manera responsable y autónoma recursos digitales aplicados a la percepción, la investigación y la creación en el desarrollo de propuestas y proyectos artísticos, desarrollando una identidad y criterio propio en un consumo responsable y sostenible de acuerdo a la normativa vigente.

Para la evaluación del alumnado, éste deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas para obtener una evaluación positiva en dicha competencia:

- Seleccionar información y recursos aplicados a las artes plásticas, visuales y audiovisuales, en diferentes entornos digitales.
- Emplear diferentes recursos digitales para la percepción, experimentación y creación, seleccionando los más adecuados para los objetivos de las diferentes propuestas y producciones.
- Aplicar buenas conductas para un consumo digital responsable y sostenible, respetando las licencias de uso y las normas vigentes de protección de datos y autoría.

Competencia específica 5.

Crear producciones artísticas colectivas, atendiendo a las diferentes fases del proceso creativo y aplicando los conocimientos específicos adquiridos.

Para la evaluación del alumnado, éste deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas para obtener una evaluación positiva en dicha competencia:

- Diseñar producciones artísticas multidisciplinares, planificando las fases del proceso de trabajo, adecuando las decisiones adoptadas a los objetivos del proyecto, teniendo en cuenta la perspectiva inclusiva.
- Analizar el objetivo comunicativo de las propuestas artísticas colectivas, experimentando con diferentes técnicas, materiales y formatos y estableciendo conexiones con conocimientos de otras materias.
- Relacionar los roles asumidos durante el proceso de planificación, creación y difusión de la producción artística colectiva, con los diferentes ámbitos de aplicación profesional.
- Reflexionar sobre los procesos de trabajo, utilizando registros textuales, gráficos y/o audiovisuales, evaluando cada fase, proponiendo mejoras y exponiendo las conclusiones a la comunidad.
- Planificar la promoción de las producciones artísticas colectivas realizadas, explorando y evaluando diferentes vías de difusión.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Una evaluación continuada y formativa exige el uso de múltiples instrumentos que nos permitirán recoger información fiable que nos ayudará a evaluar de forma eficiente. Serán instrumentos de evaluación del alumnado:

- La observación directa del alumnado y su proceso de trabajo diario de clase con las actuaciones y evolución de estos.
- La revisión continua de la carpeta del alumno donde guarda sus materiales, apuntes y ejercicios.
- Las pruebas objetivas sobre contenidos puntuales registrados o realizados en el cuaderno.
- Los trabajos resultantes de las actividades del alumnado en el aula y los análisis escritos sobre los resultados de estos trabajos.
- Los apartados teóricos de los ejercicios realizados en clase.
- La revisión de los contenidos anotados y desarrollados por el alumno en su cuaderno personal.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

ASIGNATURA DE EPVA

Ejercicios finales _____	50 %
Cuaderno del alumno _____	30 %
Actitud _____	20 %

Las competencias básicas se tendrán en cuenta en la evaluación de los diferentes apartados, además su evaluación será continua en el trabajo de observación en el aula. Para cada uno de los ejercicios realizados se estudiarán y evaluarán en conjunto tal y como quedan reflejadas en cada uno de los bloques de contenidos.

Además, se tendrán en cuenta las siguientes condiciones para alcanzar una evaluación positiva:

- Deberán estar todos los ejercicios propuestos entregados antes del final de cada una de las evaluaciones para obtener una nota superior al 4 en esa evaluación. De faltar algún ejercicio y no estar justificada su falta de entrega, el alumno cuya nota obtenida fuese superior al 4, obtendrá un 4 que hará media con el resto de evaluaciones. Una vez entregados los trabajos pendientes, se le recalculará la nota siguiendo los criterios aquí fijados.
- Si el alumno entrega los trabajos pendientes antes de final de curso, se le hará la media.
- Deberá estar la libreta del alumno entregada antes del final de cada una de las evaluaciones para obtener una nota superior al 4 en esa evaluación, siempre y cuando la media de la nota fuese superior.
- No entregar la libreta o los trabajos solicitados por el profesor/a dentro del plazo establecido descontará la nota en el apartado de actitud.
- Las faltas de asistencia sin justificar descontarán la nota en el apartado de actitud. No se considera una falta justificada aquella que forme parte de un viaje familiar que no sea debido a unas circunstancias comprensibles.
- Las faltas de respeto hacia cualquier miembro de la comunidad educativa y los compañeros descontarán la nota en el apartado de actitud.
- El uso inadecuado de los materiales, herramientas y espacios del aula-taller, descontará la nota en el apartado de actitud.

Para la nota final del curso se hará la media aritmética o ponderada de la nota de las tres evaluaciones, atendiendo siempre a los criterios de evaluación continua establecidos por el profesor.

Evaluación y calificación de la asignatura pendiente de EPVA.

Para que el alumno obtenga una evaluación positiva en la asignatura pendiente de Educación plástica visual y audiovisual de cursos anteriores, se presentará a una prueba objetiva y de desarrollo, donde se evaluarán los contenidos conceptuales y procedimentales propios de curso pendiente. En la puerta de las aulas de dibujo se anunciará la fecha del examen, al profesor que debe dirigirse, así como la fecha de recogida y entrega del material de apoyo para realizar dicha prueba.

Material de apoyo. Cuaderno de ejercicios.

El alumno recogerá en el departamento de dibujo a finales de la 1ª evaluación un cuaderno de apoyo, con ejercicios prácticos, así como las indicaciones de técnicas a realizar, consejos prácticos y ejemplos de ejercicios similares. Dicho cuaderno será opcional y podrá mejorar la nota obtenida en el examen como se describe más adelante.

Prueba objetiva y práctica. Examen.

El alumno en la fecha indicada, previa a la fecha de evaluación de pendientes, se presentará con el material indicado en el anexo II, se le podrá dejar material siempre y cuando el suyo propio este defectuoso o estropeado, y en ningún caso se le dejará material que no haya traído por una causa justificada por los padres o tutores legales. Dispondrá del tiempo estipulado por el departamento y dicha prueba contará para la calificación general de ese curso como se describe más adelante.

Criterios de calificación

Para obtener una calificación positiva y superar la asignatura pendiente el alumno deberá obtener un 5 en la nota del examen, pudiendo mejorar la nota de éste el cuaderno de ejercicios realizado, hasta en un 20 %.

4.13. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

La personalización en las enseñanzas artísticas es muy importante ya que más de un 50% se basa en la creatividad, es decir, las soluciones a los problemas planteados en este tipo de enseñanza son múltiples y además muchas veces originales. Nuestros alumnos con necesidades especiales que no sean significativas, por la experiencia que tenemos realizarán los mismos trabajos que sus compañeros (lo que es muy conveniente en estas edades) y con la orientación y ayuda del profesor que irá detectando la necesidad de adquirir conocimientos y/o desarrollar destrezas.

En las reuniones semanales del departamento de dibujo que se tienen a lo largo de todo el curso se pondrán en conocimiento del resto de profesores las dificultades encontradas y la metodología empleada, afín de mejorar los métodos de enseñanza-aprendizaje que pudieran ser útiles en un momento determinado con estos alumnos concretos.

En el caso de que algún alumno presente un desfase curricular en sus conocimientos o alguna necesidad educativa significativa que le obligue a recibir algún tipo de apoyo educativo, se le ayudará con ejercicios adecuados a su ritmo de aprendizaje. En dichos ejercicios se dará prioridad al desarrollo de las siguientes destrezas:

- Desarrollo de la psicomotricidad (mejora en el trazo, uso de herramientas de dibujo técnico, así como en el uso de las herramientas del aula-taller)
- Desarrollo en la expresión plástica (correcto uso de las proporciones y simetrías)
- Desarrollo de la comprensión visual (mejora en la comprensión visual, asimilación simbólica y expresión figurativa y abstracta)

Actividades de refuerzo y ampliación.

Los diferentes ritmos de aprendizaje presentes en el aula-taller, harán que el desarrollo de los ejercicios del alumnado sea un proceso personal y diferente en cada caso. El profesor propondrá una actividad cuyas condiciones de realización podrán cambiar en función de las necesidades no significativas del alumno. En caso de que el alumno presente una necesidad educativa significativa se le propondrá un ejercicio diferente que incluya los contenidos mínimos a desarrollar en la unidad didáctica, además de aquellos en los que presente carencias y necesidades de mejora. Aquellos alumnos cuyos conocimientos previos detectados sean superiores a los del resto se les propondrán mejoras en el ejercicio a realizar, así como la posibilidad de ejecutar varias propuestas del mismo ejercicio.

4.14. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Para este curso escolar se han planteado las siguientes actividades extraescolares y complementarias:

- Exposición en el primer piso "Miguel, palabras que transforman el mundo", del 60 aniversario del instituto (realizado y montado por alumnos de taller de pintura y escultura de 4º ESO). 25 de septiembre de 2023.

- Exposición de obras de alumnos (realizado y montado por alumnos de Expresión artística de 4º ESO). 22 de septiembre de 2023.

- Exposición en la zona de exposiciones de la segunda planta "Poemas visuales de Miguel", del 60 aniversario del instituto (realizado y montado por alumnos de taller de pintura y escultura de 4º ESO). 16 de octubre de 2023.

- Exposición de caligramas a partir de la obra de Miguel Hernández en las puertas de las aulas, del 60 aniversario del instituto (realizado y montado por alumnos de Expresión artística de 4º ESO). 11 de enero de 2024.
- Montaje y exposición en la zona de exposiciones del instituto "8 de marzo, día internacional de la mujer". (realizado y montado por alumnos de taller de pintura y escultura de 4º ESO). 8 de marzo de 2024
- Visita-taller en el MUA (museo de la universidad de Alicante) sobre la obra de Eusebio Sempere "La luz de Sempere" (alumnos de Expresión artística de 4º ESO). 19 de diciembre de 2024.
- Diseño y montaje del pasillo del terror de halloween, y del photocall. (Departamento de dibujo). 30 de octubre.
- Diseño y montaje de las puertas navideñas de las aulas de dibujo (realizado y montado por alumnos de Expresión artística de 4º ESO). Sin fecha en diciembre.
- Diseño y montaje del concurso de disfraces del carnaval (departamento de dibujo). Sin fecha en febrero.
- Exposición en la zona de exposiciones de la segunda planta "Dia mundial del arte" (realizado y montado por alumnos de taller de Expresión artística de 4º ESO). 14 de abril de 2024.
- Diseño y montaje de las jornadas culturales de "ludonautas 2024" (departamento de dibujo). Sin fecha en junio.
- Visita a la exposición de fotografía Espacio Plaza Séneca (alumnos de la asignatura de Cultura Audiovisual de 1º de bachillerato). Fecha sin determinar.
- Visita a la exposición de fotografía de las Cigarreras (alumnos de la asignatura de Cultura Audiovisual de 1º de bachillerato). Fecha sin determinar.

4.15. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE E INDICADORES DE LOGRO.

Al final de cada unidad didáctica los alumnos debatirán en clase no sólo los resultados obtenidos y el proceso de trabajo realizado, sino también las dificultades encontradas tanto en la praxis, como en el planteamiento de los ejercicios por parte del profesor, así como el nivel de dificultad de las propuestas realizadas y las posibles soluciones ante planteamientos erróneos. La autoevaluación formará parte del día a día en el aula, tomando direcciones diferentes y modificando la metodología y la programación si fuese necesario.

Por parte del departamento de dibujo se realizará la “memoria final del curso”, que se entregará en dirección. Por parte del Instituto se analizarán los datos obtenidos a lo largo del curso de los diferentes grupos y se darán a conocer al claustro para su posterior análisis.

INDICADORES DE LOGRO

Los indicadores de logro son variables que revelan los atributos, cualidades, propiedades, condiciones, requisitos, que se comprobarán de cada resultado para determinar si se logra o no. Los indicadores sirven para precisar y objetivar lo que hay que evaluar; por ejemplo, calidad, organización, corrección. Al final de cada evaluación, los profesores realizarán una autoevaluación en base a los siguientes indicadores de logro:

1. Los resultados son adecuados en base al historial recogido en la materia, a los del anterior trimestre o a otros referentes (cuantificar y recoger por informe interno).
2. La temporalización de las unidades didáctica y su adecuación.
3. Los mapas curriculares dan respuesta a la organización temática coherente buscada .
4. Los resultados de aprendizaje representan lo considerado básico por el departamento
5. Las situaciones de aprendizaje son adecuadas y permiten una resolución eficaz.
6. Los ejes de la evaluación comunes al departamento reflejan objetivamente los aprendizajes.
7. Las propuestas a nivel de atención a la diversidad dan respuesta a la realidad del alumnado.
8. Los materiales curriculares son los adecuados en base a las Unidades Didácticas propuestas.
9. Se han aplicado eficazmente las medidas de atención a la diversidad.
10. Las ACIS, si las hay, son ajustadas al alumnado y a su desarrollo de las capacidades.

5. ASIGNATURA DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE 4º ESO

Asignatura optativa. (3 sesiones semanales)

5.1 JUSTIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

Denominamos programación didáctica al **documento que recoge el conjunto de criterios y decisiones que permiten adecuar el currículo, prescrito en la normativa en vigor, a un determinado contexto educativo.**

La programación didáctica de Educación plástica visual y audiovisual de 3º de ESO pretende la concreción de los elementos del currículo actual, con la finalidad de lograr los objetivos, así como el desarrollo de las competencias clave expresados en la norma, contribuyendo, del modo que esta determina, al logro de las finalidades de la ESO en los ámbitos de aplicación de la nueva Ley Orgánica.

Esta programación se articula en torno a los criterios preceptivos expresados en la normativa vigente, a saber:

- **LOMLOE** (Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, publicada en el BOE de 30 de diciembre de 2020).
- **Real Decreto 984/2021**, de 16 de noviembre, por el que se regula la evaluación y promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional (publicada en el BOE el 17 de diciembre de 2021).
- **Real Decreto 217/2022**, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

Esta normativa recoge los siguientes elementos del currículo:

a) **Objetivos:** logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.

b) **Competencias clave:** desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Las competencias clave aparecen recogidas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.

c) **Competencias específicas:** desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado, y por otra, los saberes básicos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación.

d) **Criterios de evaluación:** referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el

alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.

e) **Saberes básicos:** conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas.

f) **Situaciones de aprendizaje:** situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.

5.2. INTRODUCCIÓN

Expresarse artísticamente implica utilizar medios y procedimientos artísticos para representar y comunicar ideas, sentimientos o emociones. Estos medios son múltiples y variados, y se configuran en lenguajes que poseen sus propios códigos. En la asignatura Expresión Artística se incidirá en el lenguaje plástico, visual y audiovisual, pero integrando a su vez otros lenguajes de creación en procesos que disuelvan los límites disciplinares.

La expresión artística requiere del conocimiento de los elementos que configuran el lenguaje plástico, visual y audiovisual para poder generar procesos complejos que pongan en relación forma y contenido. La creación espontánea tiene un valor pedagógico incuestionable, pero en el contexto de la educación formal se hace indispensable evidenciar unos aprendizajes ligados a la adquisición de unas competencias y saberes básicos. De esta manera, expresarse artísticamente implica no solo el uso y la experimentación con medios y procedimientos artísticos, sino que este uso esté supeditado a una intencionalidad que vaya guiando el proceso creativo.

En una sociedad en la que las imágenes juegan un papel determinante a la hora de configurar nuestro imaginario es fundamental desarrollar procesos formativos a lo largo de todos los niveles educativos que pongan el foco en la alfabetización visual. Poseer recursos para pensar críticamente el mundo que nos rodea implica activar procesos que conjuguen la dimensión cognitiva, procedimental y actitudinal. Se trata, en definitiva, no solo de hacer artísticamente, sino de pensar artísticamente. Las prácticas artísticas como formas de pensamiento se convierten así en el contexto educativo en artefactos para pensar.

Esta materia ha de proporcionar por tanto al alumnado recursos y herramientas para identificar los códigos propios del lenguaje y, también, para poder analizar y detectar estereotipos, prejuicios, convencionalismos y mensajes que atenten contra la diversidad personal y cultural. Asimismo, 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. Esto contribuirá a su formación integral y al desarrollo de la humildad, el asertividad, la empatía, la madurez emocional, personal y académica, la

autoconfianza y la socialización; en definitiva, al desarrollo de la inteligencia emocional, que le permitirá prepararse para aprender de sus errores y para reconocer tanto las emociones propias como las de otras personas.

Esta materia supone la continuidad de la asignatura Educación Plástica, Visual y Audiovisual,

con la intención de profundizar, fundamentalmente, en aspectos procedimentales, pero sin perder de vista la triple dimensión. Aunque el trabajo de análisis del entorno artístico es fundamental en todo proceso creativo, esta materia incide especialmente en la práctica artística, es decir, en ofrecer al alumnado técnicas, materiales y procedimientos que le permitan enriquecer su experiencia de creación.

La materia de Expresión Artística, por su transversalidad, facilita el logro y desarrollo de los objetivos generales de etapa, ya que promueve una actitud abierta y colaborativa, y una continua acción que impulsa la construcción de una cultura artística sostenible, igualitaria e integradora.

Se desarrollan a continuación cinco competencias específicas articuladas en torno a los cuatro componentes de la competencia clave Conciencia y Expresión Culturales y al resto de las competencias clave del currículo. Para este fin también se han seleccionado unos saberes básicos agrupados en tres bloques diferenciados:

1. Analizar, 2. Representar, 3. Compartir, y sus respectivos sub-bloques y grupos de saberes; unas situaciones de aprendizaje que favorecen la adquisición y desarrollo de las competencias específicas; y unos criterios de evaluación que integran a su vez conocimientos, destrezas y actitudes.

5.3. DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.

De acuerdo a la Orden ECD/65/2015 de 21 de enero, por la cual se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de Educación Primaria, Secundaria Obligatoria y Bachillerato, se entiende por competencia la capacidad de poner en práctica de forma integrada, en contextos y situaciones diferentes, los conocimientos, las habilidades y las actitudes personales adquiridos. Las competencias tienen tres componentes: un saber (un contenido), un saber hacer (un procedimiento, una habilidad, una destreza...) y un saber ser o saber estar (una actitud determinada). Las competencias del currículo son las siguientes:

- COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA. **(CCL)**
- COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA. **(CMCT)**
- COMPETENCIA DIGITAL. **(CD)**
- APRENDER A APRENDER. **(CAA)**
- COMPETENCIAS SOCIALES Y CIUDADANAS. **(CSC)**
- COMPETENCIA SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR. **(SIEE)**
- COMPETENCIA CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES. **(CEC)**

En esta programación las competencias clave se incluirán en el diseño de las unidades didácticas, y su evaluación se tendrá en cuenta junto con los criterios de evaluación. Además, quedará reflejada en los criterios de evaluación de los contenidos a través de siglas (representadas en la lista anterior) y serán testimonio de aquellas competencias que se han

trabajado.

La asignatura de Expresión artística contribuye al desarrollo de todas las competencias clave de manera activa, y consigue cumplir los siguientes objetivos.

- Desarrolla la conciencia de otras expresiones culturales. Es medio de transmisión de la expresión creativa de ideas, experiencias y emociones gráfico- plásticas, visuales y audiovisuales, dando importancia a los valores estéticos, a las habilidades de cooperación y a la utilización de técnicas y recursos de los lenguajes artísticos.
- Desarrolla la habilidad para comparar opiniones, las manifestaciones de uno mismo y de los demás, fomentando el espíritu crítico, actitudes respetuosas y abiertas, la creatividad y el interés por participar en la vida cultural dentro y fuera del recinto escolar.
- Nos anima a cultivar nuestras capacidades estéticas mediante la expresión artística.
- Tiene gran importancia el estudio de la historia del arte y la apreciación y disfrute de las obras artísticas. La toma de conciencia de la importancia de la herencia cultural y artística que nos llevará a respetar el patrimonio cultural y a desarrollar el sentimiento de identidad.
- El uso de las TIC y de los recursos tecnológicos no solo es una herramienta importante para crear si no que mejora el aprendizaje tecnológico.
- La competencia matemática se trabaja a través del dibujo técnico.
- El alumno maneja conceptos de proporción, medidas, escalas, relación con el medio y procedimientos relacionados con el método científico como la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis posterior. Así mismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en las propias obras y en la conservación del patrimonio cultural.
- El trabajo de expresión artística incide en la tendencia hacia la comunicación y la comunicación lingüística expresando conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos, opiniones. Este diálogo crítico y constructivo favorece la convivencia. Además, el área aporta su vocabulario propio potenciando también el plurilingüismo.
- A “APRENDER A APRENDER” se contribuye favoreciendo la reflexión sobre el proceso y la experimentación creativa pues implica tomar conciencia sobre la propia capacidad y recursos, así como de nuestros errores pero aceptándolos como instrumento de mejora. Incide en la formación de códigos éticos que preparan a los futuros ciudadanos.
- Dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto contribuye al desarrollo del espíritu emprendedor. Fomenta el desarrollo de estrategias de planificación, previsión de recursos, anticipación y evaluación de resultados...y todo ello con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal y el espíritu emprendedor.
- Esta materia es un buen vehículo para desarrollar la competencia social y cívica pues en muchos casos se desarrolla en un ambiente de cooperación, en equipo donde son necesarias las habilidades sociales: respeto, tolerancia, flexibilidad...aceptación de diferentes puntos de vista.
- El área plantea conocimientos transversales como: fomento del trabajo cooperativo,

respeto al medio-ambiente, valoración del trabajo bien hecho con orden y limpieza además, planificación del proceso creativo (y en general de cualquier meta), respeto del trabajo de los demás, igualdad del hombre y de la mujer, el diálogo como vehículo de consenso, uso de las nuevas tecnologías y además con sentido ético.

Este curso 2023/2024, se ha añadido para esta asignatura un bloque de contenidos (Movimientos artísticos y autores), para darle más valor a la competencia conciencia y expresión cultural, donde se estudiarán diferentes movimientos artísticos y artistas de forma transversal a otros contenidos de la asignatura.

5.4. DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia específica 1.

Representar ideas, sentimientos y emociones en propuestas creativas, seleccionando técnicas, materiales y medios artísticos adecuados a la finalidad comunicativa.

La materia Expresión artística se fundamenta en los procesos de elaboración de propuestas creativas que comuniquen tanto sentimientos y emociones, como ideas que transmitan intenciones preestablecidas, es decir, diferenciando entre la autoexpresión y la intencionalidad comunicativa.

Para conseguirlo, el alumnado necesitará contar con un creciente repertorio de recursos expresivos, derivado de la experimentación con multiplicidad de técnicas, medios, soportes y lenguajes, tanto gráfico-plásticos como digitales, audiovisuales, multimodales, y otros formatos propios de la contemporaneidad.

Aprender a comunicar ideas, sentimientos y emociones implica atravesar un proceso de abstracción que permita establecer conexiones significativas entre forma y contenido. Toda comunicación implica una voluntad por transmitir un mensaje que ha de ser decodificado por el receptor. En este sentido es fundamental profundizar en el conocimiento tanto de los elementos que configuran el código visual (forma, color, luz, composición) como de los canales de transmisión de mensajes visuales (medios a través de los cuales percibimos las imágenes). Asimismo, la selección de técnicas y materiales se hará también teniendo en cuenta criterios que refuercen el significado que queremos otorgar a las distintas propuestas.

Para estimular la creatividad se partirá de la experimentación y de la búsqueda de relaciones con los elementos formales y comunicativos de propuestas creativas ajenas. De ello se derivará la reflexión que conduzca a la toma de decisiones, justificando y argumentando la selección de los medios más adecuados a la finalidad expresiva de las producciones y proyectos propios.

Competencia específica 2.

Analizar la dimensión ética, estética y comunicativa de las propuestas creativas propias estableciendo relaciones con referentes artísticos y culturales diversos desde una perspectiva inclusiva.

El acercamiento a referentes artísticos diversos es necesario no solo como elemento indispensable para adquirir un bagaje cultural cada vez más rico, sino como estímulo para las propias creaciones. Desarrollar el criterio estético a través del análisis de propuestas ajenas,

implica enriquecer la mirada personal, así como aprender a valorar la multiplicidad, diversidad y complejidad del tejido cultural y artístico.

La dimensión ética implica la integración de una categoría axiológica que permita establecer valoraciones e interpretaciones de acuerdo con criterios de inclusividad, siendo capaces de detectar y cuestionar aquellas representaciones que fomenten estereotipos, prejuicios o discriminaciones de cualquier orden.

La creatividad se nutre de la capacidad de establecer relaciones entre elementos diversos, y para ello, el alumnado debería ser capaz de identificar los aspectos configurativos propios de las obras en su dimensión comunicativa, comprendiendo las razones de la producción artística para contrastarlas con la propia intencionalidad creativa y utilizarlos en su potencial expresión.

En el acercamiento a los referentes será fundamental el contexto y comprender la dimensión ética que necesariamente subyace a cualquier producción creativa, propiciando en el alumnado no solo una actitud reflexiva y crítica en su mirada personal hacia propuestas creativas, sino su compromiso hacia una producción artística propia comprometida con el presente y sus retos, con la inclusividad y la sostenibilidad, con las temáticas de relevancia social y la intención de aportar artísticamente con producciones libres de prejuicios y estereotipos.

Competencia específica 3.

Emprender procesos de creación artística que promuevan la transversalidad de la cultura y las artes, su conexión con multiplicidad de saberes y su relación con los retos del siglo XXI.

Esta materia supone una oportunidad para explorar las posibilidades transversales de las artes, por su carácter experimental y analítico que invita a conectar diferentes disciplinas, ya sea desde una perspectiva temática, de recursos y procesos, como detonante o como hibridación de saberes.

Aun partiendo del contenido propio de las asignaturas artísticas, que se recogen de las anteriores etapas con Educación Plástica, Visual y Audiovisual, es indudable que en las producciones creativas, especialmente las contemporáneas, las fronteras entre disciplinas se desdibujan y se interconectan multiplicidad de saberes, generando sinergias entre especialidades.

Los procesos de creación artística se transforman así en procesos de investigación que implican la experimentación con estrategias metodológicas diversas y ponen en relación conocimientos que de otro modo permanecen compartimentados en disciplinas aisladas.

Esta mirada aperturista favorece incorporar temáticas de relevancia social que afectan a todas las disciplinas, al alumnado y a la sociedad, promoviendo la conexión con su entorno y los retos que supone y valorando las posibilidades de las prácticas artísticas para representar o dar respuesta a estos retos.

Competencia específica 4.

Compartir las producciones artísticas propias a través de diferentes canales y contextos, justificando la selección de ideas, técnicas, herramientas y procesos, teniendo en cuenta las características del público destinatario y promoviendo la participación en la vida cultural del entorno.

Si partimos de que toda producción artística adquiere sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida con un público, resulta indispensable planificar dicha difusión.

Para ello es importante la actitud inclusiva, adecuando los medios y canales de difusión al perfil del público destinatario de la producción artística. En este sentido el análisis del contexto es fundamental para poder generar propuestas que den respuesta a necesidades concretas y tengan en cuenta las características personales y sociales del entorno.

En la fase de exposición se hará necesario justificar las producciones propias, individuales y colectivas, en base a los criterios que se han seguido, argumentando las decisiones tomadas desde las tres dimensiones estructurales: la ética, estética y comunicativa. Dicha justificación aportará al alumnado la capacidad de argumentar, con asertividad, humildad, empatía y autoconfianza, desarrollando una actitud abierta para recibir las opiniones ajenas, aprender de sus errores y plantear propuestas de mejora sobre sus producciones.

La participación en la vida cultural es un derecho fundamental recogido por organismos internacionales que contempla no solo los procesos de creación artística y protección del patrimonio cultural, sino también la difusión y el acceso a los bienes y servicios culturales.

Competencia específica 5.

Valorar la contribución de la práctica artística al desarrollo social, cultural y económico, y a la construcción de la identidad individual y colectiva, identificando sus múltiples lenguajes y ámbitos de aplicación.

Dada la importancia de la cultura visual y audiovisual en el imaginario actual de la sociedad, es indispensable la alfabetización visual del alumnado para que pueda hacer un uso consciente tanto como usuario como en su papel de productor artístico. Para ello es imprescindible dotarle de recursos para aproximarse críticamente al mundo que le rodea, relacionando su propia individualidad con su contexto. Deberá conocer la diversidad de lenguajes y ámbitos de aplicación de las prácticas artísticas, relacionándolos con su entorno y sus necesidades comunicativas.

Además, será importante comprender que, más allá de la función estética y expresiva de las manifestaciones artísticas existe una dimensión económica, profesional y social que confiere a las artes un papel fundamental en la comprensión e interpretación de la complejidad del presente y sus retos.

En este nivel educativo, esta materia debería ofrecer al alumnado una posible salida profesional, valorando los distintos ámbitos de aplicación profesional de las artes y las disciplinas creativas como posibilidad laboral.

5.5. CONEXIONES DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE) Y LAS COMPETENCIAS CLAVE (CC).

Relaciones o conexiones con las competencias clave.

Las Competencias Específicas, que se articulan a partir de la competencia clave Conciencia y expresión culturales, abarcan saberes contextualizados que incrementan la conciencia del alumnado, habilidades que despiertan sus talentos e intereses, y actitudes positivas que se promueven a través de la práctica artística. Asimismo, la materia Expresión Artística, por la visión

transversal en la que inciden sus competencias específicas, establece conexiones con la mayoría de competencias clave. La competencia clave Comunicación lingüística supone expresarse de forma oral y escrita en múltiples situaciones comunicativas, y también estar disponible para el diálogo crítico y constructivo. La Competencia digital implica la activación de destrezas relacionadas con la utilización de recursos tecnológicos tanto en los procesos de creación como en los procesos de comunicación de la experiencia artística. La competencia clave Emprendedora requiere para su consecución de la participación en el diseño e implementación de un proceso de trabajo que desarrolle la capacidad de análisis, planificación, organización y gestión, saberes fundamentales inherentes a la materia que nos ocupa. Por último, la competencia clave Personal, social y de aprender a aprender implica la habilidad de hacer frente a la incertidumbre y la complejidad inherentes a todo proceso creativo, así como a colaborar con otros de forma constructiva en procesos colectivos y a estar receptivo a formas culturales y artísticas diversas.

Relaciones o conexiones con las otras competencias específicas.

Las Competencias Específicas de la materia Expresión artística se retroalimentan sin seguir necesariamente un orden secuencial, exceptuando la CE4, ya que el momento de compartir implica la previa realización de un proyecto artístico. El resto de CE se vinculan con diferentes momentos de todo proceso creativo, que no suceden una sola vez sino que atraviesan la creación artística en todas sus fases, posibilitando analizar y reconducir, si fuera necesario, dicho proceso. Así, la fase de análisis que representa la CE2, acompañará el proceso de experimentación (CE1) y creación (CE3), ya que sin el estudio de los principios formales y los referentes no se pueden extraer conclusiones para la selección de los elementos que conforman la producción artística. Compartir (CE4) implica tener en cuenta todo el trabajo previo para poder elegir los medios y canales más adecuados para las características del elemento creativo. Por último, la CE5, valorar la contribución de la práctica artística, se irá adquiriendo al tiempo que se interioricen y se pongan en práctica el resto de competencias.

Relaciones o conexiones con las competencias específicas de otras áreas de la etapa.

Las competencias específicas de Expresión Artística se vinculan con otras materias presentes en 4º de la ESO desde el punto de vista de que la creación artística en general, y especialmente las prácticas artísticas contemporáneas, establecen conexiones con multiplicidad de saberes. Por tanto, cualquier conocimiento o saber específico es susceptible de poder vehicular o detonar una propuesta artística: economía, medio ambiente, ciencia, humanidades o tecnología, entre otros. Es especialmente relevante el vínculo que se establece con la optativa de Música por sus conexiones artísticas, y también con las materias lingüísticas, dado que el componente comunicativo está íntimamente ligado a la expresión, tanto en la creación como en el momento de compartir, argumentando las decisiones tomadas y recibiendo las valoraciones ajenas. Asimismo, dada la importancia de la conexión de Expresión Artística con los retos del siglo XXI, que deben tenerse en cuenta a nivel de referentes temáticos, estéticos, procedimentales y contextuales, se establece una conexión natural con Educación en Valores Cívicos y Éticos, en cuanto a la resolución de conflictos de manera democrática o a la formación de la ciudadanía.

5.6. ELEMENTOS TRANSVERSALES

Los elementos transversales, que no son materias añadidas, sino un conjunto de conocimientos, hábitos, valores, etc., deben entrar a formar parte del desarrollo de todas y cada una de las materias básicas en que se organiza el currículo.

La educación tiene por finalidad capacitar a los individuos para que se desenvuelvan en su medio de forma autónoma y para ello contribuye a desarrollar en los alumnos y alumnas aquellas capacidades que les van a proporcionar ser ciudadanos plenos. Pero hay cuestiones trascendentales que no se abordan de forma exclusivamente académica como el trabajo del desarrollo y construcción personal. Nos encontramos con la necesidad de educar a los alumnos y alumnas en valores y ayudarles a aprender a vivir, adoptando una forma de vida que sea posible sostener, para crear ciudadanos libres, autónomos y con principios para enfrentarse de forma crítica en la sociedad que les acoge. Esta sociedad demanda que no solo se transmitan conocimientos, sino que las escuelas formen a personas que sean capaces de vivir y convivir en el respeto, la libertad y los principios democráticos.

Los temas transversales son contenidos básicamente actitudinales que van a influir en el comportamiento conductual de nuestro alumnado. Son valores importantes tanto para el desarrollo integral y personal de nuestro alumnado, como para el desarrollo de una sociedad más libre, democrática, respetuosa con el medio y tolerante.

Elementos relacionados con las competencias que se desarrollan especialmente en Cultura audiovisual son:

- Comprensión lectora y expresión oral y escrita.
- Comunicación audiovisual.
- Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
- Emprendimiento.
- Educación cívica y constitucional.

Otros elementos que pueden desarrollarse transversalmente son:

- El desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.
- El aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.
- La programación docente debe comprender en todo caso la prevención de la violencia de género, de la violencia contra las personas con discapacidad, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia.

- Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.
- El desarrollo sostenible y el medio ambiente, los hábitos de vida saludables, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.
- La mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico, con el fin de que el alumnado conozca sus derechos y deberes como usuario de las vías, en calidad de peatón, viajero y conductor de bicicletas o vehículos a motor, respete las normas y señales, y se favorezca la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía con actuaciones adecuadas tendentes a evitar los accidentes de tráfico y sus secuelas.
- La LOMLOE hace especial hincapié en la equidad, la inclusión y la igualdad de acceso de todos los alumnos al sistema educativo como medio de conseguir una sociedad más justa y que garantice el derecho a la educación recogido en el artículo 27 de la Constitución.

5.7. SABERES BÁSICOS

Introducción.

Los saberes básicos de la materia Expresión artística, necesarios para la adquisición de las diferentes competencias específicas, se estructuran a partir de tres bloques de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

El Bloque 1, “Análisis”, se articula en torno a las tres dimensiones de análisis de las manifestaciones artísticas que permiten profundizar en la relación entre forma y contenido, y hacer conscientes procesos de creación que de otro modo no podrían evidenciarse: la dimensión estética, la dimensión ética y la dimensión comunicativa. La dimensión estética (subbloque 1.1) recoge los contenidos necesarios para desarrollar la sensibilidad y la capacidad del alumnado para relacionarse consigo mismo y con el mundo. Se concreta en los elementos formales que conforman el código del lenguaje plástico, visual y audiovisual, así como a aspectos relacionados con estilos y corrientes artísticos surgidos a partir del siglo XX y a la cultura visual y audiovisual contemporánea. La dimensión ética (subbloque 1.2) agrupa los saberes que requiere la adquisición de principios y valores en consonancia con los retos y desafíos del mundo contemporáneo, la importancia del respeto a la diversidad cultural y al derecho a la participación en la vida cultural. Por último, la dimensión comunicativa (subbloque 1.3) reúne los conocimientos relativos a la intencionalidad y funciones de los diferentes lenguajes artísticos y a la lectura crítica de imágenes, así como a los distintos ámbitos de aplicación de las artes.

El Bloque 2, “Representación”, tiene un carácter eminentemente práctico y se estructura en torno a tres subbloques relativos a aquellos elementos indispensables para el desarrollo de producciones creativas que contemplen tanto producto final como proceso creativo, y tanto aspectos formales, como aspectos conceptuales. Las técnicas y procedimientos de creación

artística (subbloque 2.1) se refieren tanto al ámbito de la creación gráfico-plástica como a la creación audiovisual, a los lenguajes de la contemporaneidad artística y a las aplicaciones digitales. Los procesos de trabajo (subbloque 2.2) contemplan la planificación y organización del proceso creativo por fases y a través de diferentes estrategias metodológicas. Por último, los ejes temáticos (subbloque 2.3) ofrecen al alumnado la capacidad para relacionar sus propias creaciones con los retos del siglo XXI así como entender e integrar la transversalidad y la dimensión social de las artes.

El Bloque 3, “Comunicación y difusión”, presenta los medios gráficos, así como visuales y audiovisuales a través de los cuales se puede compartir el producto creativo (subbloque 3.1). Por otro lado, incluye las estrategias comunicativas (subbloque 3.2) que integren la terminología específica del área proporcionará al alumnado recursos para argumentar y justificar sus ideas en torno a las manifestaciones artísticas, tanto propias como ajenas. Por último, “Espacios culturales y artísticos” (subbloque 3.3) se refiere a la identificación de estos distintos espacios y a las conexiones que es preciso establecer con el entorno y con las posibilidades que este ofrece. Se recoge asimismo el derecho a la participación en la vida cultural y la idea de democratización cultural.

BLOQUE 1 ANÁLISIS. (CE1, CE2, CE5).

1.1. DIMENSIÓN ESTÉTICA.

- Elementos formales: lenguaje visual y audiovisual. Elementos morfológicos (punto, línea, plano, color, textura, luz), dinámicos (movimiento, ritmo, tensión) y escalares (dimensión, formato, escala y proporción).
- Estilos y corrientes artísticas a partir del siglo XX. Vanguardias artísticas. Propuestas interdisciplinares.
- Cultura visual y audiovisual contemporánea. La imagen en el mundo contemporáneo. Publicidad y contrapublicidad. Diseño disruptivo. Fotografía e identidad.

1.2. DIMENSIÓN ÉTICA.

- Elementos éticos en la representación. Perspectiva de género, multiculturalidad, sostenibilidad, diversidad estética.
- Respeto hacia la diversidad cultural.
- Los retos del siglo XXI y su presencia en el arte.
- Derecho a la participación en la vida cultural.

1.3. DIMENSIÓN COMUNICATIVA.

- Elementos comunicativos y expresivos de la imagen. La comunicación visual.
- Finalidad e intencionalidad de las imágenes. Función de las imágenes: expresiva, estética, exhortativa, etc.

- Lectura crítica de las imágenes. Verdad y posverdad.
- Ámbitos de aplicación. Profesiones y estudios vinculados a la producción cultural y artística. Publicidad. Diseño gráfico, de producto, de moda, de interiores y escenografía.
- Lenguajes artísticos. Interacciones entre disciplinas.
- La dimensión social del arte.

BLOQUE 2. REPRESENTACIÓN. (CE1, CE3).

2.1. TÉCNICAS Y MATERIALES DE CREACIÓN ARTÍSTICA.

- Técnicas y procedimientos de representación artística. Técnicas gráfico-plásticas (Ceras, collage, acuarelas, tintas). Técnicas escultóricas (modelado en arcilla, talla, ensamblaje)
- Medios visuales y audiovisuales (Animación, videoarte, fotografía, retoque digital). Lenguajes de creación contemporánea.
- Materiales de creación artística (técnicas secas y húmedas, soporte, imprimación y herramientas).
- Procedimientos de creación artísticos (estarcidos, esgrafiados, linograbado, punta seca, carboncillo, fabricación de papel)
- Sostenibilidad. El arte del reciclaje. Prevención y gestión responsable de residuos.
- Cualidades y posibilidades comunicativas. Posibilidades del contexto. Relación entre material y significado.

2.2. PROCESOS DE TRABAJO.

- Estrategias y procesos de pensamiento creativo y divergente.
- Organización del proceso creativo.
- Criterios de planificación de proyectos. Fases de trabajo y estrategias metodológicas. Estrategias de gestión del trabajo en equipo.

BLOQUE 3. COMUNICACIÓN Y DIFUSIÓN (CE4).

3.1. MEDIOS GRÁFICOS, DIGITALES Y AUDIOVISUALES

- Medios y canales de registro y difusión digitales. Normativa de uso vigente. Derechos de autoría.
- Relatoría gráfica. Métodos de registro, difusión y evaluación gráficos y audiovisuales.

3.2. ESTRATEGIAS COMUNICATIVAS

- Terminología específica del área.

- Estrategias para la argumentación y justificación de criterios.
- Asertividad, capacidad de escucha y lenguaje inclusivo.

3.3. ESPACIOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS

- Museos y centros de producción cultural y artística.
- Teatros, cines y auditorios.
- Espacios no convencionales.
- Plataformas digitales.

3.4. MOVIMIENTOS ARTÍSTICOS Y AUTORES

- Claude Monet (impresionismo)
- Van Gogh (postimpresionismo)
- Piet Mondrian (neoplasticismo)
- Paul Klee (expresionismo)
- Frida Kalo y Salvador Dalí (surrealismo)
- Vassily Kandinsky (abstracción lírica)
- Eusebio Sempere o Alexander Calder (arte cinético)
- Victor Vasarely (op art)
- Andrew Warhola (pop art)
- George Pierre Seurat (puntillismo)
- Juan gris y Pablo Picasso (cubismo)

El profesor/a responsable de la asignatura diseñará una programación de aula donde cada propuesta artística contemple todos los bloques y subbloques anteriormente descritos. Para este diseño se tendrá en cuenta tanto la parte de análisis del movimiento artístico a representar, o el autor a emular, como el proceso de representación a través de la experimentación de diferentes técnicas y materiales, además del medio o espacio de difusión de su obra, siempre desde una dimensión personal, atendiendo a la función comunicativa y estética de su obra. Además, siempre habrá un análisis posterior al trabajo realizado.

5.8. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

La temporalización de las unidades didácticas y su descripción quedará registrada en la programación de aula del profesor/a responsable.

Atendiendo a diferentes condicionantes como los diferentes ritmos de aprendizaje, la configuración del grupo-clase, el rendimiento en diferentes áreas, la disponibilidad de las

instalaciones y herramientas del centro, así como otros factores a lo largo del curso podría modificarse esta programación de aula, así como su temporalización.

5.9. RECURSOS METODOLÓGICOS Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Metodología general

La metodología aplicada será la basada sobre todo en la praxis y el autodescubrimiento. Cada alumno utilizará un archivador donde ordenará los contenidos teóricos, así como apuntes, esquemas, bocetos, enunciados de ejercicios prácticos o finales, trazados geométricos, obras realizadas bidimensionales, fotocopias, etc.

Trabjará en grupo, donde compartirá sus experiencias (tanto exitosas como erróneas), con sus compañeros, además los diferentes grupos asumirán responsabilidades de orden y limpieza.

A nivel individual, cada alumno realizará ejercicios teórico-prácticos, tanto de forma digital, como analógica. Utilizará la plataforma AULES para realizar otro tipo de actividades, y usará su identidad corporativa a través de un email, donde almacenará el resultado de sus proyectos y enviará los resultados a la cuenta de correo proporcionada por el profesor/a. La edición de imágenes, animaciones y videos se realizarán utilizando tablets o pcs. También aprenderán la edición de imagen y video a través de programas de edición gratuitos (Gimp, Photodirector, Inkscape, Movie Maker...).

Situaciones de aprendizaje

Las situaciones de aprendizaje ponen en relación las competencias específicas de la asignatura con procedimientos y contextos de aprendizaje deseables.

El aprendizaje de los saberes básicos propios de la materia, se establecerán en forma de andamiaje que afiance contenidos adquiridos en cursos previos incorporándolos de forma natural en propuestas nuevas, evitando repetir conceptos año tras año.

Teniendo en cuenta que las situaciones de aprendizaje han de conectarse con los desafíos del siglo XXI, en el contexto de la materia de Expresión Artística se deben relacionar y justificar los referentes que se utilizan en base a su conexión con ejes y temáticas de trascendencia social vinculadas a los retos del presente, como son: el consumo responsable, la resolución pacífica de los conflictos, la valoración de la diversidad personal y cultura, el respeto al medioambiente y la gestión de residuos, o la vida saludable entre otros.

Además, se tendrán en cuenta la diversidad personal y cultural incluyendo en los relatos de aula los microrrelatos, es decir aquellos de colectivos minorizados (perspectiva multicultural, de género). Esto se plantea como una oportunidad para ampliar referentes y explorar los matices que proporciona introducir multiplicidad de miradas y respuestas a retos que son comunes.

Por otro lado, para la cuestión de la sostenibilidad, y en conexión con los ODS, se recomienda la incorporación de materiales sostenibles y reciclados en el aula. No solo se

utilizarán, sino que se reflexionará en torno a su uso, consumo y al significado que proporcionan en las creaciones de aula.

Para poder integrar las experiencias personales del alumnado podemos detonar los procesos de aprendizaje partiendo de situaciones cotidianas y de vivencias compartidas, estableciendo los vínculos pertinentes con los saberes básicos y las competencias específicas del área.

La incorporación de referentes de la cultura visual y audiovisual (como imágenes de redes sociales o publicidad) garantizará la conexión con intereses y con aprendizajes que el alumnado ya posee pero que no vincula con los contenidos del aula. Esto permite desdibujar el límite entre el centro educativo como único espacio educador y el exterior como fuente de experiencias desvinculadas de la escuela.

Para contemplar otros contextos educativos que ayuden a dar sentido al aprendizaje en el lugar de su realización, utilizaremos espacios del centro educativo más allá del aula de referencia para así fomentar el sentimiento de pertenencia en el alumnado, intentando que se sienta parte de un colectivo y reforzar así su autoestima. También se explorarán las posibilidades del contexto más cercano (barrio, pueblo, ciudad) y se establecerá relación con los agentes culturales del entorno.

Se contará en el centro educativo con una comisión cultural, que favorecerá la participación del alumnado en actividades culturales y artísticas del centro, utilizando diferentes fechas conmemorativas.

El aula de Expresión Artística no debería ser un lugar exclusivamente para “hacer” sino también para pensar, conectar, relacionar, estudiar, debatir, en definitiva, para estimular la reflexión y el pensamiento crítico y divergente. Las propuestas de aula serán abiertas, de respuesta múltiple, y no supondrá necesariamente la uniformidad de los productos finales, en el caso de que los haya, para favorecer la inclusividad y la heterogeneidad ocasionadas por las diferentes personalidades, inquietudes, contextos y vivencias del alumnado.

Desde esta asignatura se fomentarán los procesos de investigación en los que se reflexione en torno a las ideas y referentes socioculturales que el alumnado va adquiriendo, y esto será imprescindible para crear propuestas que vayan más allá de la manualidad y se conformen como experiencias pedagógicas significativas.

La alfabetización visual implica educar la mirada, y para ello tenemos que instaurar la pedagogía de la sospecha en relación a las imágenes que nos rodean y preguntarnos constantemente acerca de sus posibles significados. La gestión crítica de la búsqueda y selección de la información en los procesos de aprendizaje será fundamental para que el alumnado comprenda que las imágenes que consumen diariamente están cargadas de significados y de intencionalidades.

El desarrollo del pensamiento crítico y divergente permite enfrentarse a otras situaciones de manera creativa, por lo que los procesos de reflexión inherentes a la práctica artística en el contexto del aula garantizarán aprendizajes transferibles a otras situaciones en su día a día o a otras áreas de conocimiento.

Las situaciones de aprendizaje han de incluir necesariamente elementos emocionales por la capacidad que tienen para interferir y determinar los procesos de aprendizaje. En ese sentido el cuidado de los espacios de trabajo, el uso respetuoso de los mismos, de manera que los sientan como espacios propios, ayudará a crear experiencias más conectadas con el alumnado y sus necesidades afectivas.

Se debe garantizar el acceso al aprendizaje del conjunto del alumnado aplicando los principios del Diseño Universal de Aprendizaje, atendiendo las dimensiones física, cognitiva, sensorial y emocional.

Se fomentará el refuerzo positivo y la adecuación de las apreciaciones a los objetivos de la propuesta y no a valoraciones personales desvinculadas de esta.

La complejidad de la creación artística y el respeto por los tiempos de trabajo y sus distintos ritmos supone aceptar que todo proceso de aprendizaje incluye momentos de adaptación. Para ello, los tiempos de trabajo amplios favorecerán el diseño de secuencias didácticas que permitirán explorar todas las fases del proceso creativo y valorar el error como una oportunidad para aprender.

Además, se empleará un lenguaje inclusivo e igualitario que integre la diversidad inherente a los grupos con los que trabajamos y facilitar momentos para compartir ideas y opiniones de manera asertiva.

El profesorado implantará en el aula hábitos de constancia y autoexigencia, y el placer por la consecución de objetivos reales. Es importante que el alumnado se vea capaz de terminar los procesos y tomar consciencia del propio aprendizaje fomentando la reflexión, por lo que se realizarán tareas viables, flexibles y adaptadas a sus capacidades.

Para fomentar otras formas de representación se utilizarán estrategias de pensamiento visual en la conceptualización de contenidos curriculares, así como en la organización y planificación de proyectos o registro de evidencias en procesos de aprendizaje.

Por último, el desarrollo de proyectos artísticos colectivos fomentará la participación y el diálogo implicando al alumnado en procesos de trabajo que requieren cooperación. Se potenciará la llegada a acuerdos por medios dialogados fomentando la cultura democrática y la oralidad en la expresión de opiniones, posicionamientos y emociones, y la recepción de ideas ajenas.

Recursos didácticos y organizativos

Como recursos didácticos en el aula- taller el alumno dispondrá de los siguientes:

- Ordenador con acceso a internet para búsqueda de información y manipulación de imágenes con programas básicos de diseño y retoque fotográfico.
- Archivo gráfico del aula-taller compuesto por más de 1000 imágenes plastificadas, tanto fotográficas, como láminas de obras de arte, organizadas por distintos periodos de la historia.
- Un archivo digital de todos los conceptos a estudiar a lo largo del curso.
- Una pantalla de TV de 79", donde se realizará el visionado de documentales artísticos, videos, imágenes de obras artísticas, y presentaciones multimedia de los conceptos y contenidos a estudiar.
- Cañón multimedia para la proyección de imágenes, visionado de documentales artísticos y presentaciones multimedia de los conceptos y contenidos a estudiar.

- Grupos de trabajo compuestos por mesas reunidas formando 4 grandes bancos de trabajo.
- Un panel de turnos de limpieza y orden rotativos dentro de cada subgrupo de trabajo, tanto para asignar tareas de taller como para evaluar a los alumnos.
- Un armario de herramientas y materiales con todo lo necesario para crear, mantener y restaurar, tanto el utillaje, como las técnicas a realizar en clase.
- Un armario donde los alumnos guardarán sus materiales y trabajos en carpetas de cartón duro.
- Un armario con bandejas, diferenciadas por colores, con herramientas y materiales a disposición de los alumnos.
- Un panel de recursos didácticos, colocados en fundas y con chinchetas, para que el alumnado lo use como panel de consulta.
- Una zona de secado de los trabajos realizados al fondo del aula, compuesta por estanterías.
- Una zona de exposiciones con un panel en el fondo del aula, con diferentes resultados obtenidos por alumnos sobre diferentes técnicas trabajadas en clase.
- Una pila con una bancada, provista con material de limpieza, pinceles, botes y demás herramientas para técnicas húmedas.
- Biblioteca del aula con algunos libros fundamentales para el desarrollo de la asignatura.
- 20 Tablets digitales táctiles para estudiar y practicar con los programas CAD.
- 4 cámaras fotográficas digitales.
- El cuaderno del alumno donde tomará apuntes de los conceptos estudiados en cada unidad, la técnica realizada y los dibujos y bocetos necesarios para la asimilación de conceptos y procedimientos de trabajo (2º de ESO).
- El material que el alumno deberá disponer para la asignatura se encuentra en el anexo I de dicha programación.
- Una hoja de control del material, para registrar; tanto el material que le falta al alumno, como aquel que debe reponer, por defectuoso, o por que no cumple las indicaciones dadas por el profesor. Esta hoja tiene un apartado, para que las familias lo rellenen y lo devuelvan firmado para garantizar que son conocedoras de la situación. Dicho documento se encuentra en el anexo VII.

5.10. ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

Las actividades realizadas en la asignatura se pueden dividir en dos grupos: Ejercicios prácticos y finales y el cuaderno del alumno

Ejercicios teórico-prácticos.

Serán el núcleo fundamental de las unidades didácticas que casi siempre se desarrollarán de la misma manera:

- Una presentación o visionado del movimiento artístico sobre el que trabajar, la técnica a realizar, con la explicación o experimentación de los materiales a usar, junto con el registro de los conceptos propios de la unidad en el archivador del alumno.
- Presentación de la técnica y los procedimientos, herramientas y utillaje propio de la misma, así como los conceptos a desarrollar.
- Recopilación y registro de los conceptos teórico-prácticos propios de la propuesta a realizar en el archivador del alumno.
- Preparación, mantenimiento o incluso elaboración de los materiales necesarios para desarrollar la técnica (pinturas, soportes, utillaje... etc).
- Elaboración de bocetos, apuntes, búsqueda de imágenes en medios digitales o analógicos que se ajusten a la propuesta realizada.
- Desarrollo práctico del proyecto artístico y una continua gestión de las dificultades y soluciones encontradas.
- Puesta en común por parte del alumnado de las conclusiones o dificultades encontradas, así como los resultados, con la consiguiente autoevaluación grupal de las obras realizadas.

Los ejercicios teórico-prácticos incluirán un apartado teórico, uno práctico, y un espacio dedicado a la evaluación, que estará directamente relacionado con las competencias a trabajar. Además estarán en la plataforma AULES, junto a presentaciones y ejemplos para atender a los diferentes ritmos de aprendizaje, y a problemas relacionados con la asistencia a clase.

Pruebas objetivas de reconocimiento y desarrollo

Serán pruebas donde se evaluarán los conceptos asimilados, a través de actividades de respuesta simple, tipo test, o de desarrollo, en la plataforma AULES. Dichos ejercicios se realizarán cuando la asimilación de los contenidos teóricos sea necesario para poder realizar el apartado práctico de los ejercicios.

5.11. USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC) EN LA LABOR DOCENTE.

Durante el curso 2022-2023, se realizó a través de grupo de calidad del centro el PDC (proyecto de digitalización del centro), a través del cual se realizó el análisis, organización y gestión de las herramientas digitales del centro para su uso en la labor docente, al final de dicho proyecto se elaboró un itinerario TIC, con la participación de todos los departamentos, para organizar y distribuir todas las herramientas digitales en diferentes niveles. El departamento de dibujo

contribuirá a dicho proyecto, en sus asignaturas, con el uso de las siguientes herramientas TIC.

ASIGNATURA	HERRAMIENTAS TIC
1º ESO. Laboratorio de creación audiovisual	- Uso del correo electrónico. - Uso de la plataforma AULES.
2º ESO. Educación plástica visual y audiovisual	- Búsqueda de información a través de la navegación y filtrado de la información.
3º ESO. Educación plástica visual y audiovisual	- Edición de fotografías. - Uso de programas de diseño gráfico.
4º ESO. Expresión artística	- Edición de vídeos. - Derechos de propiedad intelectual y cifrado de fuentes.

5.12. EVALUACIÓN DEL ALUMNADO

Para la evaluación del alumnado se seguirán unos criterios de evaluación que el profesor aplicará de la forma más objetiva posible, hará uso de unos instrumentos de evaluación y a través de unos criterios de calificación asignará una nota del 1 al 5 a los alumnos en cada una de las evaluaciones.

Criterios de evaluación

La evaluación se realizará en base a las competencias específicas de la asignatura:

Competencia específica 1.

Representar ideas, sentimientos y emociones en propuestas creativas, seleccionando técnicas, materiales y medios artísticos adecuados a la finalidad comunicativa.

Para la evaluación del alumnado, éste deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas para obtener una evaluación positiva en dicha competencia:

- Seleccionar las técnicas y materiales más adecuados a la finalidad comunicativa en los procesos de creación artística utilizando de manera deliberada las posibilidades expresivas de los elementos del lenguaje visual y audiovisual.
- Justificar la adecuación de las técnicas y materiales utilizados al mensaje que se desea

comunicar.

- Utilizar diversidad de técnicas y materiales, incluidos los medios digitales, en la representación de ideas, emociones y sentimientos, tomando en consideración el criterio de sostenibilidad.
- Valorar la consecución de los procesos de trabajo y la calidad de los acabados como parte indispensable del proceso de creación fomentando la autoexigencia y la autocrítica.

Competencia específica 2.

Analizar la dimensión ética, estética y comunicativa de las propuestas creativas propias estableciendo relaciones con referentes artísticos y culturales diversos desde una perspectiva inclusiva.

Para la evaluación del alumnado, éste deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas para obtener una evaluación positiva en dicha competencia:

- Relacionar las producciones artísticas propias con otros referentes artísticos clasificando y estableciendo conexiones entre sus elementos temáticos y formales.
- Argumentar, de manera razonada y respetuosa, los criterios formales y conceptuales de las propias creaciones utilizando la terminología específica del área.
- Integrar la perspectiva de género, multicultural, inclusiva y sostenible en las propias creaciones y valorar la dimensión ética como parte inherente a la producción artística.

Competencia específica 3.

Emprender procesos de creación artística que promuevan la transversalidad de la cultura y las artes, su conexión con multiplicidad de saberes y su relación con los retos del siglo XXI.

Para la evaluación del alumnado, éste deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas para obtener una evaluación positiva en dicha competencia:

- Incorporar contenidos propios de diferentes disciplinas en los procesos de creación artística estableciendo conexiones entre multiplicidad de saberes.
- Integrar temáticas de relevancia social, personal y ética en las creaciones propias vinculando las propias producciones creativas con los retos del presente.
- Diseñar cada una de las fases del proceso creativo de manera coherente a su intención comunicativa, detectando las necesidades del entorno y optimizando los recursos disponibles.
- Participar en procesos colectivos de creación artística, implicándose en las distintas fases de trabajo y asumiendo de manera proactiva los diferentes roles y tareas asignados.

Competencia específica 4.

Compartir las producciones artísticas propias a través de diferentes canales y contextos, justificando la selección de ideas, técnicas, herramientas y procesos, y promoviendo la participación en la vida cultural del entorno.

Para la evaluación del alumnado, éste deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas para obtener una evaluación positiva en dicha competencia:

- Planificar la difusión de las diferentes producciones artísticas, seleccionando los canales más adecuados para su exposición según las características del proyecto e implicando a la comunidad educativa.
- Utilizar la normativa vigente en el uso de recursos TIC y entornos virtuales para la difusión de los proyectos, promoviendo una identidad digital respetuosa.
- Evaluar el producto final, justificando las decisiones tomadas en el proceso de trabajo y recibiendo con apertura las opiniones ajenas y las propuestas de mejora.
- Promover la participación en la vida cultural difundiendo las producciones artísticas propias y estableciendo relaciones con centros de producción cultural del entorno.

Competencia específica 5.

Valorar la contribución de la práctica artística al desarrollo social, cultural y económico, y a la construcción de la identidad individual y colectiva, identificando sus múltiples lenguajes y ámbitos de aplicación.

Para la evaluación del alumnado, éste deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas para obtener una evaluación positiva en dicha competencia:

- Identificar los principales sectores profesionales de las artes integrando su contribución a la sociedad, la cultura y la economía.
- Argumentar la importancia de la diversidad y la sostenibilidad cultural en el desarrollo de la identidad individual y colectiva.

Instrumentos de evaluación.

Una evaluación continuada y formativa exige el uso de múltiples instrumentos que nos permitirán recoger información fiable que nos ayudará a evaluar de forma eficiente. Serán instrumentos de evaluación del alumnado:

- La observación directa del alumnado y su proceso de trabajo diario de clase con las actuaciones y evolución de estos.
- La revisión continua de la carpeta del alumno donde guarda sus materiales, apuntes y ejercicios.
- Las pruebas objetivas sobre contenidos puntuales registrados o realizados en el aula o a distancia a través de AULES.
- Los trabajos resultantes de las actividades del alumnado en el aula y los análisis escritos sobre los resultados de estos trabajos.

Criterios de calificación.

Ejercicios teórico-prácticos y pruebas objetivas _____ 80 %

Las competencias básicas se tendrán en cuenta en la evaluación de los diferentes apartados, además su evaluación será continua en el trabajo de observación en el aula. Para cada uno de los ejercicios realizados se estudiarán y evaluarán en conjunto tal y como quedan reflejadas en cada uno de los bloques de contenidos.

Además, se tendrán en cuenta las siguientes condiciones para alcanzar una evaluación positiva:

- Deberán estar todos los ejercicios propuestos entregados antes del final de cada una de las evaluaciones para obtener una nota superior al 4 en esa evaluación. De faltar algún ejercicio y no estar justificada su falta de entrega, el alumno cuya nota obtenida fuese superior al 4, obtendrá un 4 que hará media con el resto de evaluaciones. Una vez entregados los trabajos pendientes, se le recalculará la nota siguiendo los criterios aquí fijados.
- Si el alumno entrega los trabajos pendientes antes de final de curso, se le hará la media.
- Las faltas de asistencia sin justificar descontarán la nota en el apartado de actitud. No se considera una falta justificada aquella que forme parte de un viaje familiar que no sea debido a unas circunstancias comprensibles.
- Las faltas de respeto hacia cualquier miembro de la comunidad educativa y los compañeros descontarán la nota en el apartado de actitud.
- El uso inadecuado de los materiales, herramientas y espacios del aula-taller, descontará la nota en el apartado de actitud.

Para la nota final del curso se hará la media aritmética o ponderada de la nota de las tres evaluaciones, atendiendo siempre a los criterios de evaluación continua establecidos por el profesor.

Evaluación y calificación de la asignatura pendiente de expresión artística.

Para que el alumno obtenga una evaluación positiva en la asignatura pendiente de expresión artística de cursos anteriores, se presentará a una prueba teórico-práctica, donde se evaluarán los contenidos conceptuales y procedimentales propios de curso pendiente. En la puerta de las aulas de dibujo se anunciará la fecha del examen, al profesor que debe dirigirse, así como la fecha de recogida y entrega del material de apoyo para realizar dicha prueba.

Material de apoyo. Cuaderno de ejercicios.

El alumno recogerá en el departamento de dibujo a finales de la 1ª evaluación un cuaderno de apoyo, con ejercicios prácticos, así como las indicaciones de técnicas a realizar, consejos prácticos y ejemplos de ejercicios similares. Dicho cuaderno será opcional y podrá mejorar la nota obtenida en el examen como se describe más adelante.

Prueba objetiva y práctica. Examen.

El alumno en la fecha indicada, previa a la fecha de evaluación de pendientes, se presentará con el material indicado en el anexo II, se le podrá dejar material siempre y cuando el suyo propio este defectuoso o estropeado, y en ningún caso se le dejará material que no haya traído por una causa justificada por los padres o tutores legales. Dispondrá del tiempo estipulado por el departamento y dicha prueba contará para la calificación general de ese curso como se describe más adelante.

Criterios de calificación

Para obtener una calificación positiva y superar la asignatura pendiente el alumno deberá obtener un 5 en la nota del examen, pudiendo mejorar la nota de éste el cuaderno de ejercicios realizado, hasta en un 20 %.

5.13. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

La personalización en las enseñanzas artísticas es muy importante ya que más de un 50% se basa en la creatividad, es decir, las soluciones a los problemas planteados en este tipo de enseñanza son múltiples y además muchas veces originales. Nuestros alumnos con necesidades especiales que no sean significativas, por la experiencia que tenemos realizarán los mismos trabajos que sus compañeros (lo que es muy conveniente en estas edades) y con la orientación y ayuda del profesor que irá detectando la necesidad de adquirir conocimientos y/o desarrollar destrezas.

En las reuniones semanales del departamento de dibujo que se tienen a lo largo de todo el curso se pondrán en conocimiento del resto de profesores las dificultades encontradas y la metodología empleada, afín de mejorar los métodos de enseñanza-aprendizaje que pudieran ser útiles en un momento determinado con estos alumnos concretos.

En el caso de que algún alumno presente un desfase curricular en sus conocimientos o alguna necesidad educativa significativa que le obligue a recibir algún tipo de apoyo educativo, se le ayudará con ejercicios adecuados a su ritmo de aprendizaje. En dichos ejercicios se dará prioridad al desarrollo de las siguientes destrezas:

- Desarrollo de la psicomotricidad (mejora en el trazo, uso de herramientas de dibujo técnico, así como en el uso de las herramientas del aula-taller)
- Desarrollo en la expresión plástica (correcto uso de las proporciones y simetrías)
- Desarrollo de la comprensión visual (mejora en la comprensión visual, asimilación simbólica y expresión figurativa y abstracta)

Actividades de refuerzo y ampliación.

Los diferentes ritmos de aprendizaje presentes en el aula-taller, harán que el desarrollo de los ejercicios del alumnado sea un proceso personal y diferente en cada caso. El profesor propondrá una actividad cuyas condiciones de realización podrán cambiar en función de las necesidades no significativas del alumno. En caso de que el alumno presente una necesidad educativa significativa se le propondrá un ejercicio diferente que incluya los contenidos mínimos a desarrollar en la unidad didáctica, además de aquellos en los que presente carencias y necesidades de mejora.

Aquellos alumnos cuyos conocimientos previos detectados sean superiores a los del resto se les propondrán mejoras en el ejercicio a realizar, así como la posibilidad de ejecutar varias propuestas del mismo ejercicio.

5.14. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Para este curso escolar se han planteados las siguientes actividades extraescolares y complementarias:

- Exposición en el primer piso "Miguel, palabras que transforman el mundo", del 60 aniversario del instituto (realizado y montado por alumnos de taller de pintura y escultura de 4º ESO). 25 de septiembre de 2023.
- Exposición de obras de alumnos (realizado y montado por alumnos de Expresión artística de 4º ESO). 22 de septiembre de 2023.
- Exposición en la zona de exposiciones de la segunda planta "Poemas visuales de Miguel", del 60 aniversario del instituto (realizado y montado por alumnos de taller de pintura y escultura de 4º ESO). 16 de octubre de 2023.
- Exposición de caligramas a partir de la obra de Miguel Hernández en las puertas de las aulas, del 60 aniversario del instituto (realizado y montado por alumnos de Expresión artística de 4º ESO). 11 de enero de 2024.
- Montaje y exposición en la zona de exposiciones del instituto "8 de marzo, día internacional de la mujer". (realizado y montado por alumnos de taller de pintura y escultura de 4º ESO). 8 de marzo de 2024
- Visita-taller en el MUA (museo de la universidad de Alicante) sobre la obra de Eusebio Sempere "La luz de Sempere" (alumnos de Expresión artística de 4º ESO). 19 de diciembre de 2024.
- Diseño y montaje del pasillo del terror de halloween, y del photocall. (Departamento de dibujo). 30 de octubre.
- Diseño y montaje de las puertas navideñas de las aulas de dibujo (realizado y montado por

alumnos de Expresión artística de 4º ESO). Sin fecha en diciembre.

- Diseño y montaje del concurso de disfraces del carnaval (departamento de dibujo). Sin fecha en febrero.

- Exposición en la zona de exposiciones de la segunda planta "Dia mundial del arte" (realizado y montado por alumnos de taller de Expresión artística de 4º ESO). 14 de abril de 2024.

- Diseño y montaje de las jornadas culturales de "ludonautas 2024" (departamento de dibujo). Sin fecha en junio.

- Visita a la exposición de fotografía Espacio Plaza Séneca (alumnos de la asignatura de Cultura Audiovisual de 1º de bachillerato). Fecha sin determinar.

- Visita a la exposición de fotografía de las Cigarreras (alumnos de la asignatura de Cultura Audiovisual de 1º de bachillerato). Fecha sin determinar.

5.15. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE E INDICADORES DE LOGRO.

Al final de cada unidad didáctica los alumnos debatirán en clase no sólo los resultados obtenidos y el proceso de trabajo realizado, sino también las dificultades encontradas tanto en la praxis, como en el planteamiento de los ejercicios por parte del profesor, así como el nivel de dificultad de las propuestas realizadas y las posibles soluciones ante planteamientos erróneos. La autoevaluación formará parte del día a día en el aula, tomando direcciones diferentes y modificando la metodología y la programación si fuese necesario.

Por parte del departamento de dibujo se realizará la “memoria final del curso”, que se entregará en dirección. Por parte del Instituto se analizarán los datos obtenidos a lo largo del curso de los diferentes grupos y se darán a conocer al claustro para su posterior análisis.

INDICADORES DE LOGRO

Los indicadores de logro son variables que revelan los atributos, cualidades, propiedades, condiciones, requisitos, que se comprobarán de cada resultado para determinar si se logra o no. Los indicadores sirven para precisar y objetivar lo que hay que evaluar; por ejemplo, calidad, organización, corrección. Al final de cada evaluación, los profesores realizarán una autoevaluación en base a los siguientes indicadores de logro:

1. Los resultados son adecuados en base al historial recogido en la materia, a los del anterior trimestre o a otros referentes (cuantificar y recoger por informe interno).
2. La temporalización de las unidades didáctica y su adecuación.
3. Los mapas curriculares dan respuesta a la organización temática coherente buscada .
4. Los resultados de aprendizaje representan lo considerado básico por el departamento
5. Las situaciones de aprendizaje son adecuadas y permiten una resolución eficaz.

6. Los ejes de la evaluación comunes al departamento reflejan objetivamente los aprendizajes.
7. Las propuestas a nivel de atención a la diversidad dan respuesta a la realidad del alumnado.
8. Los materiales curriculares son los adecuados en base a las Unidades Didácticas propuestas.
9. Se han aplicado eficazmente las medidas de atención a la diversidad.
10. Las ACIS, si las hay, son ajustadas al alumnado y a su desarrollo de las capacidades.

6. ASIGNATURA DE PROYECTOS INTERDISCIPLINARES: TALLER DE ESCULTURA Y PINTURA DE 4º ESO

Asignatura optativa. (2 sesiones semanales)

6.1 JUSTIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

Denominamos programación didáctica al **documento que recoge el conjunto de criterios y decisiones que permiten adecuar el currículo, prescrito en la normativa en vigor, a un determinado contexto educativo.**

La programación didáctica de Educación plástica visual y audiovisual de 3º de ESO pretende la concreción de los elementos del currículo actual, con la finalidad de lograr los objetivos, así como el desarrollo de las competencias clave expresados en la norma, contribuyendo, del modo que esta determina, al logro de las finalidades de la ESO en los ámbitos de aplicación de la nueva Ley Orgánica.

Esta programación se articula en torno a los criterios preceptivos expresados en la normativa vigente, a saber:

- **LOMLOE** (Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, publicada en el BOE de 30 de diciembre de 2020).
- **Real Decreto 984/2021**, de 16 de noviembre, por el que se regula la evaluación y promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional (publicada en el BOE el 17 de diciembre de 2021).
- **Real Decreto 217/2022**, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

Esta normativa recoge los siguientes elementos del currículo:

a) **Objetivos:** logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.

b) **Competencias clave:** desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Las competencias clave aparecen recogidas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.

c) **Competencias específicas:** desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado, y por otra, los saberes básicos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación.

- d) **Criterios de evaluación:** referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.
- e) **Saberes básicos:** conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas.
- f) **Situaciones de aprendizaje:** situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.

6.2. INTRODUCCIÓN

La materia de Proyectos interdisciplinares: Taller de pintura y escultura tiene como objetivo que el alumnado adquiera las competencias necesarias para poder diseñar propuestas artísticas que promuevan su desarrollo personal y repercutan positivamente en la sociedad, entendiendo esta materia como un espacio interdisciplinar que favorezca la adquisición de las competencias y saberes de esta materia y de otras que conformen la etapa.

Esta materia contribuye a los objetivos del bachillerato al promover la maduración personal, fomentando conductas respetuosas, responsables y autónomas a través de propuestas cooperativas que promuevan la resolución de conflictos de forma pacífica.

El desarrollo de proyectos interdisciplinares de forma colaborativa contribuirá a la inclusión de todo el alumnado, fomentando la igualdad de oportunidades y atendiendo a la diversidad inherente en el aula sin condicionantes sociales o personales. Dentro de un marco artístico y práctico, resulta factible promover iniciativas que desarrollen la implicación en las tareas, la investigación y desarrollo de la capacidad de trabajo, el espíritu emprendedor y la disciplina como condiciones necesarias para un aprendizaje eficaz.

La materia de PI promueve aprendizajes claramente conectados con muchas de las competencias y desafíos del Siglo XXI. Del trabajo artístico en equipo, se desprende la necesidad de comunicarse de forma eficiente y clara entre los individuos utilizando los diferentes lenguajes que conviven en el aula, así como la utilización de la terminología específica de la materia. Se promoverá, asimismo, la utilización de las TIC en el desarrollo de los diversos proyectos, favoreciendo el empleo de medios digitales en las distintas fases de desarrollo de éstos, como en la evaluación y la exposición. Para la creación de las producciones artísticas es necesario conocer y valorar la realidad del mundo actual y a través de esta se participa de su transformación y mejora social, partiendo de un compromiso con la sostenibilidad medioambiental y la inclusión.

Finalmente, los PI son el contexto idóneo para el desarrollo de la creatividad, sensibilidad artística y el criterio estético, contribuyendo al enriquecimiento cultural del alumnado. Esta materia se ha desarrollado teniendo en cuenta los saberes y criterios de la asignatura EPVA de tercero de la ESO, con la pretensión de crear una construcción significativa y progresiva del aprendizaje de los saberes y el desarrollo cognitivo del alumnado. Asimismo, esta materia contribuirá al desarrollo competencia del alumnado para que pueda progresar con garantías de éxito y acceso a su itinerario formativo posterior.

Esta materia consta de cinco Competencias específicas, vinculadas al desarrollo de las competencias clave, destacando su relación con la Competencia conciencia y expresión culturales y la competencia emprendedora. Partiendo de la apreciación, el conocimiento y la valoración del patrimonio cultural artístico global, incluyendo el patrimonio local y las manifestaciones artísticas contemporáneas, se desarrollan las competencias específicas que abordan los aspectos fundamentales de las fases y el diseño de un proyecto artístico y su evaluación.

Los saberes básicos presentan aquellos contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, imprescindibles para adquirir las competencias específicas y se refieren, por tanto, a la gestión y organización de los proyectos artísticos y al desarrollo de la personalidad creativa e innovadora del alumnado. En este sentido se han constituido cuatro bloques de saberes:

El bloque 1, denominado "El patrimonio cultural y artístico. Emprendimiento cultural", presenta los saberes que permiten realizar un acercamiento al patrimonio local y global como fuente de conocimiento y de inspiración necesarios para abordar la elaboración de proyectos. Estos saberes también supondrán el desarrollo de una visión integral del patrimonio cultural y tradicional, de sus elementos, funcionalidades y potencialidades. En el bloque 2, "La creatividad. Entornos de trabajo creativo", se hace hincapié en la creatividad y sus procesos de desarrollo a través de procedimientos que potencien el pensamiento divergente e innovador. El bloque 3, "Espacios, medios, soportes y técnicas para el desarrollo de proyectos", recoge el conocimiento de los diversos espacios, materiales y técnicas susceptibles de ser empleados y transformados en el desarrollo de proyectos artísticos, con una perspectiva medioambiental e inclusiva. El bloque 4, "Espacios, medios, soportes y técnicas para el desarrollo de proyectos", aborda los saberes referidos al diseño, gestión y coordinación de los proyectos artísticos, el desarrollo de las fases de los mismos y el proceso de valoración y evaluación, teniendo en cuenta su impacto social y medioambiental.

Por último, los criterios de evaluación que se han establecido van orientados a conocer el grado de adquisición de cada una de las competencias específicas de la materia, es decir, el nivel en el que el alumnado es capaz de movilizar los saberes, conceptuales, procedimentales y relativos a actitudes y valores en el ámbito personal, social, académico y profesional.

En el desarrollo de proyectos artísticos se deben procurar entornos que contribuyan al desarrollo competencial por lo que en el documento se presentan también algunos principios y criterios que sería deseable tener en cuenta en el diseño de las situaciones de aprendizaje y que el profesorado concretará en sus programaciones de acuerdo al contexto de su centro. Cada centro tiene unos recursos y características propias, que pueden servir como origen y punto de partida de propuestas artísticas relevante

6.3. DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.

De acuerdo a la Orden ECD/65/2015 de 21 de enero, por la cual se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de Educación Primaria, Secundaria Obligatoria y Bachillerato, se entiende por competencia la capacidad de poner en práctica de forma integrada, en contextos y situaciones diferentes, los conocimientos, las habilidades y las actitudes personales adquiridos. Las competencias tienen tres componentes: un saber (un contenido), un saber hacer (un procedimiento, una habilidad, una destreza...) y un saber ser o saber estar (una actitud determinada). Las competencias del currículo son las siguientes:

- COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA. **(CCL)**
- COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA. **(CMCT)**
- COMPETENCIA DIGITAL. **(CD)**
- APRENDER A APRENDER. **(CAA)**
- COMPETENCIAS SOCIALES Y CIUDADANAS. **(CSC)**
- COMPETENCIA SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR. **(SIEE)**
- COMPETENCIA CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES. **(CEC)**

En esta programación las competencias clave se incluirán en el diseño de las unidades didácticas, y su evaluación se tendrá en cuenta junto con los criterios de evaluación. Además, quedará reflejada en los criterios de evaluación de los contenidos a través de siglas (representadas en la lista anterior) y serán testimonio de aquellas competencias que se han trabajado.

La asignatura de Proyectos interdisciplinares: Taller de pintura y escultura contribuye al desarrollo de todas las competencias clave de manera activa, y consigue cumplir los siguientes objetivos.

- Desarrolla la conciencia de otras expresiones culturales. Es medio de transmisión de la expresión creativa de ideas, experiencias y emociones gráfico- plásticas, visuales y audiovisuales, dando importancia a los valores estéticos, a las habilidades de cooperación y a la utilización de técnicas y recursos de los lenguajes artísticos.
- Desarrolla la habilidad para comparar opiniones, las manifestaciones de uno mismo y de los demás, fomentando el espíritu crítico, actitudes respetuosas y abiertas, la creatividad y el interés por participar en la vida cultural dentro y fuera del recinto escolar.
- Nos anima a cultivar nuestras capacidades estéticas mediante la expresión artística.
- Tiene gran importancia el estudio de la historia del arte y la apreciación y disfrute de las obras artísticas. La toma de conciencia de la importancia de la herencia cultural y artística que nos llevará a respetar el patrimonio cultural y a desarrollar el sentimiento de identidad.

- El uso de las TIC y de los recursos tecnológicos no solo es una herramienta importante para crear si no que mejora el aprendizaje tecnológico.
- La competencia matemática se trabaja a través del estudio de planos, y operaciones matemáticas basadas en la medición y uso de escalas.
- El alumno maneja conceptos de proporción, medidas, escalas, relación con el medio y procedimientos relacionados con el método científico como la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis posterior. Así mismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en las propias obras y en la conservación del patrimonio cultural.
- El trabajo de expresión artística incide en la tendencia hacia la comunicación y la comunicación lingüística expresando conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos, opiniones. Este diálogo crítico y constructivo favorece la convivencia. Además, el área aporta su vocabulario propio potenciando también el plurilingüismo.
- A “APRENDER A APRENDER” se contribuye favoreciendo la reflexión sobre el proceso y la experimentación creativa pues implica tomar conciencia sobre la propia capacidad y recursos, así como de nuestros errores pero aceptándolos como instrumento de mejora. Incide en la formación de códigos éticos que preparan a los futuros ciudadanos.
- Dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto contribuye al desarrollo del espíritu emprendedor. Fomenta el desarrollo de estrategias de planificación, previsión de recursos, anticipación y evaluación de resultados...y todo ello con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal y el espíritu emprendedor.
- Esta materia es un buen vehículo para desarrollar la competencia social y cívica pues en muchos casos se desarrolla en un ambiente de cooperación, en equipo donde son necesarias las habilidades sociales: respeto, tolerancia, flexibilidad...aceptación de diferentes puntos de vista.
- El área plantea conocimientos transversales como: fomento del trabajo cooperativo, respeto al medio ambiente, valoración del trabajo bien hecho con orden y limpieza. Además, planificación del proceso creativo (y en general de cualquier meta), respeto del trabajo de los demás, igualdad del hombre y de la mujer, el diálogo como vehículo de consenso, uso de las nuevas tecnologías y además con sentido ético.

Este curso 2023/2024, se ha añadido para esta asignatura un bloque de contenidos (Movimientos artísticos y autores), para darle más valor a la competencia conciencia y expresión cultural, donde se estudiarán diferentes movimientos artísticos y artistas de forma transversal a otros contenidos de la asignatura.

6.4. DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia específica 1.

Reconocer los elementos del patrimonio local y global histórico y contemporáneo a través de la percepción directa, reflexionando y argumentando su valor de cohesión social y promover su conservación.

La cultura es el modo de hacer, pensar y sentir de los individuos organizados en un sistema social. Esta unión colectiva nos ayuda a ligarnos a los demás a través de vínculos culturales. Cuando nos referimos a los elementos del patrimonio local y global histórico y contemporáneo, estamos aludiendo de forma amplia e inclusiva a todo tipo de tradiciones de diferentes épocas históricas.

El patrimonio se manifiesta a nuestro alrededor por unas circunstancias determinadas históricas y sociales contextualizadas en un determinado entorno, que hacen que se exprese de una determinada forma, por lo que es fundamental un análisis profundo de su motivación, significación y de sus elementos formales.

El trabajo con referentes patrimoniales de diversas culturas y etapas proporcionará al alumnado conexiones entre los elementos propios de la cultura local, con los de otras culturas, para desarrollar una sensibilidad y visión artística y cultural desde el respeto a la diversidad, enriqueciendo su construcción identitaria.

Esta competencia promueve no sólo conocer el patrimonio y la diversidad de propuestas artísticas y culturales de distintos contextos geográficos e históricos, sino también abrirse a otras culturas y sociedades fomentando el interés hacia ellas y desarrollando una visión multicultural, diversa y libre de prejuicios.

Para conectar con el patrimonio global y las manifestaciones artísticas de diferentes entornos, el alumnado utilizará diversos canales y contextos, que serán los medios y espacios de acceso a la cultura y podrán ser tanto contextos físicos como el aula, museos o espacios virtuales promoviendo situaciones que favorezcan la presencialidad en entornos artísticos, fuera y dentro del aula.

Esta competencia fomenta el respeto a la diversidad patrimonial y su singularidad para impulsar su conservación ya que el patrimonio como huella de nuestra identidad y diversidad es un bien de un gran valor que requiere de nuestra protección por tratarse de obras irremplazables.

Competencia específica 2.

Elaborar ideas de proyectos mediante estrategias creativas, realizando bocetos y maquetas, y valorar de forma crítica su relevancia artística, viabilidad, sostenibilidad y coherencia con las intenciones perseguidas.

El desarrollo de la creatividad es uno de los objetivos esenciales de esta materia, ya que la creatividad supondrá para el alumnado una herramienta para la expresión artística y además una destreza personal de aplicación en otros ámbitos de la vida.

La generación de ideas contribuye a la exploración del patrimonio que servirá de base teórica y fuente de inspiración en el desarrollo de proyectos artísticos. Explorar a través de la realización de bocetos, croquis y maquetas servirá para profundizar, perfeccionar o descartar ideas de los proyectos artísticos ideados.

Estas ideas han de seguir las pautas establecidas conforme a los objetivos propuestos del proyecto y deben responder a una necesidad y temática establecida, además deben tener en cuenta el contexto social y el marco de recepción previsto.

La selección o descarte de las propuestas individuales o colectivas, ha de realizarse de forma crítica y teniendo en cuenta su relevancia artística, su viabilidad y sostenibilidad.

Competencia específica 3.

Comunicar ideas, sentimientos y emociones, durante la construcción de proyectos artísticos, mostrando iniciativa y respeto por las aportaciones de los otros y empleando la terminología específica del área.

La suma de expresiones e identidades individuales componen las manifestaciones culturales colectivas. Estas manifestaciones colectivas son el resultado de procesos dinámicos de diálogo entre los diferentes individuos y el grupo y contribuyen a la construcción del trabajo colaborativo.

La expresión de forma imaginativa e innovadora de ideas, sentimientos y emociones de forma colaborativa, promueven la iniciativa, el pensamiento visual y la creatividad para la búsqueda de soluciones innovadoras y la integración de visiones individuales distintas en proyectos comunes. Además, se promueve la capacidad transformadora, los debates asertivos, y se desarrollan habilidades de empatía y respeto hacia las opiniones de los demás.

La creación de proyectos colectivos va más allá de la producción material de obras artísticas, ya que en el desarrollo de la fase creativa se requieren habilidades de argumentación de las ideas, la reflexión y el análisis del proceso creativo. La utilización consciente y adecuada del lenguaje específico del área por parte del alumnado a la hora de exponer conceptos o manifestar sus opiniones, contribuirá a la elaboración de discursos claros y precisos para una adecuada comunicación y un aprendizaje significativo, además, de contribuir al desarrollo del pensamiento propio, crítico y divergente.

Competencia específica 4.

Seleccionar los espacios, medios, soportes y técnicas adecuados para el desarrollo de un proyecto artístico teniendo en cuenta sus propiedades y características, así como las intenciones comunicativas y expresivas del proyecto.

Los proyectos artísticos requieren de un planteamiento riguroso de los objetivos que se pretenden alcanzar. Es en la fase de selección de los elementos que se utilizarán para adecuarse lo máximo posible a estos objetivos, cuando se requiere un conocimiento en profundidad de espacios, medios, materiales y técnicas que se vayan a utilizar y del análisis de las posibilidades formales y simbólicas que poseen para el desarrollo del proyecto. Esta selección y adaptación de los elementos deberá por tanto responder a las intencionalidades buscadas y contribuir a la transmisión del mensaje que se quiera conseguir.

En la producción de proyectos artísticos colaborativos se deberá valorar con responsabilidad y compromiso la sostenibilidad del proyecto a desarrollar y materiales y técnicas a utilizar, con la finalidad de reducir el impacto medioambiental, además de tener en cuenta la seguridad en el manejo de las herramientas a emplear.

Necesariamente, en esta fase de selección, se debería realizar una elección de materiales, técnicas y espacios susceptibles de ser empleados y transformados atendiendo a la diversidad, que garantice la participación, el acceso, el progreso y la igualdad de oportunidades para todo el alumnado.

Competencia específica 5.

Planificar y realizar un proyecto artístico de forma creativa, registrando las fases del proyecto y su resultado final y realizando una evaluación de la experiencia artística.

Una de las ventajas principales de compartir las creaciones artísticas es acercar al público diverso, las expresiones de las ideas, emociones y sentimientos, así como la representación de inquietudes colectivas y temáticas de interés social que subyacen en la obra. Esta exposición de los proyectos dentro del centro educativo del alumnado permite la interacción y retroalimentación con el espectador, dotando de sentido y finalidad a la obra de arte, creando un impacto social y contribuyendo a su transformación.

El primer paso a dar en el desarrollo y organización de las distintas fases de un proyecto cultural y artístico, es el diseño del propio proyecto. Es fundamental determinar los objetivos que se pretenden obtener y visualizar el resultado final para poder establecer los pasos a seguir teniendo en cuenta, el impacto y la transformación social que se quiere alcanzar, la gestión medioambiental y la participación activa e inclusiva de todas y todos los integrantes, ya que todas las acciones que se determinen en esta fase inicial condicionarán la experiencia de todo el proceso. El diseño del proyecto de forma participativa, cuidadosa, precisa y responsable, proporcionará una visión global de las distintas fases que se determinarán en el proyecto artístico, definiendo cuestiones tales como dónde se quiere llevar a cabo, materiales y elementos que se precisarán, técnicas que se desarrollarán, reparto de roles y participación, y los resultados artísticos y sociales que se pretenden alcanzar. Por todo ello es fundamental que en esta fase inicial se desarrolle una evaluación del proyecto para optimizar las fases y el producto final.

Una vez resuelta esta evaluación y establecidas las fases del proyecto artístico, se debería realizar un plan de trabajo que tenga en cuenta la temporalización y la optimización de los recursos disponibles que en muchas ocasiones son limitados. Este plan de trabajo, que por un lado se debería organizar de forma precisa, debería ser a la vez flexible, permitiendo que el alumnado sea el que de forma creativa e innovadora y contemplando el proyecto como algo propio y valioso, encuentre las respuestas a posibles contratiempos que se puedan derivar, fomentando capacidades de autonomía, trabajo en equipo y haciendo de la creatividad una destreza propia del individuo.

La fase de exposición de los proyectos como el trabajo de difusión de los mismos, requiere la utilización de todos los medios físicos o digitales, por lo que resulta conveniente una planificación detallada y precisa que permita rentabilizar al máximo los elementos susceptibles de ser utilizados. Esto permitirá un adecuado resultado que potenciará el valor artístico de la obra y su calidad estética.

En la última fase, la evaluación nos proporcionará unos indicadores de los procesos de trabajo como de la experiencia expositiva, relevantes para poder efectuar un registro de las evidencias de aprendizaje que nos llevará a una reflexión necesaria teniendo en cuenta entre otros, los principios de sostenibilidad, innovación e inclusión, ya señalados, para poder aportar propuestas de mejora, convirtiendo los errores en oportunidades de aprendizaje.

6.5. ELEMENTOS TRANSVERSALES

Los elementos transversales, que no son materias añadidas, sino un conjunto de conocimientos, hábitos, valores, etc., deben entrar a formar parte del desarrollo de todas y cada una de las materias básicas en que se organiza el currículo.

La educación tiene por finalidad capacitar a los individuos para que se desenvuelvan en su medio de forma autónoma y para ello contribuye a desarrollar en los alumnos y alumnas aquellas capacidades que les van a proporcionar ser ciudadanos plenos. Pero hay cuestiones trascendentales que no se abordan de forma exclusivamente académica como el trabajo del desarrollo y construcción personal. Nos encontramos con la necesidad de educar a los alumnos y alumnas en valores y ayudarles a aprender a vivir, adoptando una forma de vida que sea posible sostener, para crear ciudadanos libres, autónomos y con principios para enfrentarse de forma crítica en la sociedad que les acoge. Esta sociedad demanda que no solo se transmitan conocimientos, sino que las escuelas formen a personas que sean capaces de vivir y convivir en el respeto, la libertad y los principios democráticos.

Los temas transversales son contenidos básicamente actitudinales que van a influir en el comportamiento conductual de nuestro alumnado. Son valores importantes tanto para el desarrollo integral y personal de nuestro alumnado, como para el desarrollo de una sociedad más libre, democrática, respetuosa con el medio y tolerante.

Elementos relacionados con las competencias que se desarrollan especialmente en Cultura audiovisual son:

- Comprensión lectora y expresión oral y escrita.
- Comunicación audiovisual.
- Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
- Emprendimiento.
- Educación cívica y constitucional.

Otros elementos que pueden desarrollarse transversalmente son:

- El desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.
- El aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.
- La programación docente debe comprender en todo caso la prevención de la violencia de género, de la violencia contra las personas con discapacidad, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia.
- Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan

discriminación.

- El desarrollo sostenible y el medio ambiente, los hábitos de vida saludables, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.
- La mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico, con el fin de que el alumnado conozca sus derechos y deberes como usuario de las vías, en calidad de peatón, viajero y conductor de bicicletas o vehículos a motor, respete las normas y señales, y se favorezca la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía con actuaciones adecuadas tendentes a evitar los accidentes de tráfico y sus secuelas.
- La LOMLOE hace especial hincapié en la equidad, la inclusión y la igualdad de acceso de todos los alumnos al sistema educativo como medio de conseguir una sociedad más justa y que garantice el derecho a la educación recogido en el artículo 27 de la Constitución.

6.6. SABERES BÁSICOS

Introducción.

La materia de PI se diseña con la voluntad de favorecer la adquisición competencial del alumnado en la elaboración de diversos proyectos artísticos y con este objetivo, se han seleccionado una serie de saberes mínimos y fundamentales que actuarán de base tanto teórica como práctica en la elaboración de los distintos proyectos, además de contribuir al desarrollo de la identidad artística personal y a la identificación y análisis del patrimonio histórico artístico.

Los saberes forman parte del conjunto de elementos que constituyen las competencias específicas, a su vez, estos se encuentran integrados en los criterios de evaluación que servirán para determinar y realizar la evaluación taxonómica de los procesos cognitivos del alumnado.

El desarrollo de proyectos artísticos precisa de una base de conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de la materia y que se desarrollan en cuatro bloques:

- Bloque 1. El patrimonio cultural y artístico. Emprendimiento cultural.
- Bloque 2. La creatividad. Entornos de trabajo creativo.
- Bloque 3. Espacios, medios, soportes y técnicas para el desarrollo de proyectos.
- Bloque 4. Gestión de proyectos artísticos. Fases. Impacto.

La selección de los saberes básicos responde a aquellos que son imprescindibles para la adquisición de las competencias específicas. Por una parte, se incluyen los contenidos considerados esenciales para el desarrollo de un proyecto artístico, y por otra, todos los que

contribuyen al desarrollo integral del alumnado que impulse su crecimiento artístico y su maduración personal y fomente una actitud receptiva al aprendizaje que le acompañe a lo largo de su vida académica, así como en otras parcelas sociales.

Bloque 1. El patrimonio cultural y artístico. Emprendimiento cultural.

- Principales referencias del patrimonio cultural y artístico, tanto a nivel material, como costumbrista y tradicional, del entorno local y global.
- Elementos fundamentales y características propias de diversas producciones artísticas
- Dimensión e impacto social de las manifestaciones culturales y artísticas y su valor de cohesión social y comunitario.

Bloque 2. La creatividad. Entornos de trabajo creativo.

- La creatividad artística. Adquisición y desarrollo.
- La creatividad como herramienta para la expresión artística, la transformación y destreza personal.
- Estrategias de superación del bloqueo creativo.

Bloque 3. Espacios, medios, soportes y técnicas para el desarrollo de proyectos.

- Propiedades de los materiales y relación con su significado. Posibilidades del contexto.
- Sostenibilidad, impacto de los proyectos artísticos y gestión de residuos.
- Formatos, soportes, imprimaciones y herramientas para la producción de producciones artísticas.
- Técnicas y procedimientos de representación artística. Técnicas gráfico-plásticas (Ceras, collage, acuarelas, tintas). Técnicas escultóricas (modelado en arcilla, talla, ensamblaje)
- Sostenibilidad. El arte del reciclaje. Prevención y gestión responsable de residuos.

Bloque 4. Gestión de proyectos artísticos. Fases. Impacto.

- Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Gestión y coordinación de proyectos artísticos. Difusión de resultados.
- Estrategias de trabajo en equipo y comunicación. Distribución de tareas y liderazgo compartido.
- Proyectos Artísticos. Fases.
- Sostenibilidad, inclusión e innovación en proyectos artísticos.
- Evaluación de proyectos artísticos y su impacto social.

El profesor/a responsable de la asignatura diseñará una programación de aula donde cada propuesta artística contemple todos los bloques y subbloques anteriormente descritos. Para este diseño se tendrá en cuenta tanto la parte de análisis del proyecto artístico a desarrollar, o el autor a emular, como el proceso de representación a través de la experimentación de diferentes técnicas y materiales, además del medio o espacio de difusión de su obra, siempre desde una dimensión personal, atendiendo a la función comunicativa y estética de su obra. Además, siempre habrá un análisis posterior al trabajo realizado.

6.7. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

La temporalización de las unidades didácticas y su descripción quedará registrada en la programación de aula del profesor/a responsable.

Atendiendo a diferentes condicionantes como los diferentes ritmos de aprendizaje, la configuración del grupo-clase, el rendimiento en diferentes áreas, la disponibilidad de las instalaciones y herramientas del centro, así como otros factores a lo largo del curso podría modificarse esta programación de aula, así como su temporalización.

6.8. RECURSOS METODOLÓGICOS Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Metodología general

La metodología aplicada será la basada sobre todo en la praxis y el autodescubrimiento. Cada alumno utilizará un archivador donde ordenará los contenidos teóricos, así como apuntes, esquemas, bocetos, enunciados de proyectos a realizar, trazados geométricos, obras realizadas bidimensionales, fotocopias, etc.

Trabjará en grupo, donde compartirá tanto sus experiencias (tanto exitosas como erróneas), con sus compañeros, así como los materiales y herramientas propios de la asignatura. Además, los diferentes grupos asumirán responsabilidades de orden y limpieza.

A nivel individual, cada alumno realizará tareas dentro de cada proyecto, tanto de forma digital, como analógica, y usará su identidad corporativa a través de un email, donde almacenará el resultado de sus proyectos y enviará los resultados a la cuenta de correo proporcionada por el profesor/a. La edición de imágenes, animaciones y videos se realizarán utilizando tablets o pcs. También aprenderán la edición de imagen y video a través de programas de edición gratuitos (Gimp, Photodirector, Inkscape, Movie Maker...).

Situaciones de aprendizaje

Las situaciones de aprendizaje, al definir el contexto y las condiciones del aprendizaje, permiten en mayor o menor grado la realización de las actuaciones asociadas a las competencias específicas.

Las situaciones de aprendizaje se deben conectar con los desafíos del siglo XXI, por lo que dentro del contexto de la materia de PI se utilizarán referentes y temáticas de trascendencia social vinculadas con los retos del presente como son: el consumo responsable, la resolución pacífica de

conflictos, la valoración de la diversidad personal y cultural, el respeto al medioambiente y la gestión de residuos, entre otros.

Por otro lado, en el desarrollo de proyectos artísticos se tomarán como referentes el patrimonio artístico y cultural local y global como fuente de conocimiento y de inspiración, esto, favorecerá el desarrollo de la identidad cultural del alumnado contribuyendo a entender el patrimonio como agente de cohesión social, creando un vínculo cultural y fomentando los valores democráticos de la sociedad y su memoria histórica. Se favorecerá esta percepción directa trascendiendo las barreras del aula y conectando con el medio social y con diversos agentes culturales, contemplando otros contextos educativos. Además, en esta materia es importante trabajar el equilibrio entre el rigor en el empleo de las diversas técnicas y la expresión plástica por lo que se fomentará la reflexión, la creatividad y el criterio estético.

Se tendrá cuenta la diversidad personal y cultural dentro del aula como una oportunidad para ampliar referentes y explorar los matices que proporciona introducir en un espacio multitud de culturas diversas que proporcionen diferentes miradas a retos que son comunes, integrando las experiencias personales del alumnado y sus vivencias para establecer vínculos con los saberes básicos y las competencias específicas del área.

Para contribuir a la sostenibilidad, se ha de realizar un ejercicio de reflexión sobre los distintos materiales, su uso, su consumo y el impacto medioambiental que provocan, por lo que se recomienda la utilización de materiales sostenibles y reciclados en el aula.

La materia de proyectos artísticos no debería ser un lugar exclusivamente para "hacer". Se fomentarán los procesos de estudio e investigación, además de contribuir a un contexto creativo para el debate y la reflexión, explorando todas las fases del proceso creativo y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje. En definitiva, será espacio de desarrollo del pensamiento crítico y divergente, contribuyendo a que el alumnado pueda enfrentarse a otras situaciones de su día a día o a otras áreas del conocimiento de forma creativa y reflexiva.

Las situaciones de aprendizaje han de prestar atención necesariamente a los elementos emocionales por la capacidad que tienen para interferir y determinar los procesos de aprendizaje, a través de experiencias interpersonales como medio de gestión de emociones favoreciendo la salud mental, por otra parte, será necesario incentivar hábitos de constancia, de autoexigencia y de disciplina, que favorezcan el trabajo en el aula y que repercutan de forma positiva en la vida del alumnado.

El desarrollo de proyectos artísticos colectivos fomentará la participación y el diálogo implicando al alumnado en procesos de trabajo que requieren cooperación. Se potenciará la llegada a acuerdos por medios dialogados fomentando la cultura democrática y el lenguaje oral en la expresión de opiniones, posicionamientos y emociones, y el respeto por las ideas ajenas.

Recursos didácticos y organizativos

Como recursos didácticos en el aula- taller el alumno dispondrá de los siguientes:

- Ordenador con acceso a internet para búsqueda de información y manipulación de imágenes con programas básicos de diseño y retoque fotográfico.
- Archivo gráfico del aula-taller compuesto por más de 1000 imágenes plastificadas, tanto fotográficas, como láminas de obras de arte, organizadas por distintos periodos de la historia.

- Un archivo digital de todos los conceptos a estudiar a lo largo del curso.
- Una pantalla de TV de 79", donde se realizará el visionado de documentales artísticos, videos, imágenes de obras artísticas, y presentaciones multimedia de los conceptos y contenidos a estudiar.
- Cañón multimedia para la proyección de imágenes, visionado de documentales. artísticos y presentaciones multimedia de los conceptos y contenidos a estudiar.
- Grupos de trabajo compuestos por mesas reunidas formando 4 grandes bancos de trabajo.
- Un panel de turnos de limpieza y orden rotativos dentro de cada subgrupo de trabajo, tanto para asignar tareas de taller como para evaluar a los alumnos.
- Un armario de herramientas y materiales con todo lo necesario para crear, mantener y restaurar, tanto el utillaje, como las técnicas a realizar en clase.
- Un armario donde los alumnos guardarán sus materiales y trabajos en carpetas de cartón duro.
- Un armario con bandejas, diferenciadas por colores, con herramientas y materiales a disposición de los alumnos.
- Un panel de recursos didácticos, colocados en fundas y con chinchetas, para que el alumnado lo use como panel de consulta.
- Una zona de secado de los trabajos realizados al fondo del aula, compuesta por estanterías.
- Una zona de almacenaje de materiales (porex, cartón, papel, telas, plásticos).
- Unas cajas de reciclado de materiales.
- Una zona de exposiciones con un panel en el fondo del aula, con diferentes resultados obtenidos por alumnos sobre diferentes técnicas trabajadas en clase.
- Una pila con una bancada, provista con material de limpieza, pinceles, botes y demás herramientas para técnicas húmedas.
- Biblioteca del aula con algunos libros fundamentales para el desarrollo de la asignatura.
- 20 Tablets digitales táctiles para estudiar y practicar con los programas CAD.
- 4 cámaras fotográficas digitales.
- El cuaderno del alumno donde tomará apuntes de los conceptos estudiados en cada unidad, la técnica realizada y los dibujos y bocetos necesarios para la asimilación de conceptos y procedimientos de trabajo (2º de ESO).

6.9. ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

Las actividades realizadas en la asignatura se pueden dividir en dos grupos: Ejercicios prácticos y finales y el cuaderno del alumno

Ejercicios teórico-prácticos.

Serán el núcleo fundamental de los proyectos que casi siempre se desarrollarán de la misma manera:

- Una presentación o visionado del proyecto a realizar, la posibilidades estéticas y expresivas de las técnicas a realizar, con la explicación o experimentación de los materiales a usar, junto con el registro de los conceptos propios de la unidad en el archivador del alumno.
- Presentación de la técnica y los procedimientos, herramientas y utillaje propio de la misma, así como los conceptos a desarrollar.
- Recopilación y registro de los conceptos teórico-prácticos propios de la propuesta a realizar en el archivador del alumno.
- Preparación, mantenimiento o incluso elaboración de los materiales necesarios para desarrollar la técnica (pinturas, soportes, utillaje... etc).
- Elaboración de bocetos, apuntes, búsqueda de imágenes en medios digitales o analógicos que se ajusten a la propuesta realizada.
- Desarrollo práctico del proyecto artístico y una continua gestión de las dificultades y soluciones encontradas.
- Puesta en común por parte del alumnado de las conclusiones o dificultades encontradas, así como los resultados, con la consiguiente autoevaluación grupal del proyecto.

Los ejercicios teórico-prácticos incluirán un apartado teórico, uno práctico, y un espacio dedicado a la evaluación, que estará directamente relacionado con las competencias a trabajar. Además, estarán en la plataforma AULES, junto a presentaciones y ejemplos para atender a los diferentes ritmos de aprendizaje, y a problemas relacionados con la asistencia a clase.

Tareas de taller

Serán actividades de diversa duración, y que variarán en función del proyecto, y se realizarán tanto en el aula, como en la zona de exposiciones del centro, así como en los espacios designados para realizar las instalaciones artísticas. Las propuestas incluirán montaje y desmontaje de exposiciones e instalaciones, tareas de mantenimiento de herramientas y materiales, organización del almacén del aula, limpieza y restauración de elementos artísticos ya utilizados anteriormente, etc.

6.10. EVALUACIÓN DEL ALUMNADO

Para la evaluación del alumnado se seguirán unos criterios de evaluación que el profesor aplicará de la forma más objetiva posible, hará uso de unos instrumentos de evaluación y a través de unos criterios de calificación asignará una nota del 1 al 5 a los alumnos en cada una de las evaluaciones.

Criterios de evaluación

La evaluación se realizará en base a las competencias específicas de la asignatura:

Competencia específica 1.

Reconocer los elementos del patrimonio local y global histórico y contemporáneo a través de la percepción directa, reflexionando y argumentando su valor de cohesión social y promover su conservación.

Para la evaluación del alumnado, éste deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas para obtener una evaluación positiva en dicha competencia:

- Indagar en las propuestas artísticas del entorno patrimonial y de la cultura visual y audiovisual a través de la experiencia directa y activa.
- Analizar los elementos y características fundamentales de obras artísticas del patrimonio cultural y artístico local y global.
- Valorar la diversidad y la aportación del patrimonio cultural y artístico en la construcción de la identidad cultural, participando en debates de análisis formales y conceptuales de producciones artísticas mediante la crítica constructiva, y respetando la diversidad de opiniones.
- Comparar elementos constitutivos del patrimonio artístico local y global, estableciendo de forma abierta relaciones entre ambos, analizando semejanzas y diferencias.
- Argumentar la dimensión y el impacto social de las manifestaciones culturales y artísticas y su valor comunitario de cohesión social.

Competencia específica 2.

Elaborar ideas de proyectos mediante estrategias creativas, realizando bocetos y maquetas, y valorar de forma crítica su relevancia artística, viabilidad, sostenibilidad y coherencia con las intenciones perseguidas.

Para la evaluación del alumnado, éste deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas para obtener una evaluación positiva en dicha competencia:

- Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso.
- Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto.

Competencia específica 3.

Comunicar ideas, sentimientos y emociones, durante la construcción de proyectos artísticos, mostrando iniciativa y respeto por las aportaciones de los otros y empleando la terminología específica del área.

Para la evaluación del alumnado, éste deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas para obtener una evaluación positiva en dicha competencia:

- Manifestar ideas, sentimientos y emociones con empatía y respeto hacia los demás, compartiendo información contrastada y rigurosa vinculada con la materia.
- Argumentar y valorar el sentido de pertenencia que proporciona una identidad cultural

compartida.

- Utilizar el lenguaje específico del área en el intercambio de visiones, argumentaciones y debates, enriqueciendo el contenido de los discursos y contribuyendo a una comunicación veraz y eficaz.

Competencia específica 4.

Seleccionar los espacios, medios, soportes y técnicas adecuados para el desarrollo de un proyecto artístico teniendo en cuenta sus propiedades y características, así como las intenciones comunicativas y expresivas del proyecto.

Para la evaluación del alumnado, éste deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas para obtener una evaluación positiva en dicha competencia:

- Seleccionar diversos materiales, formatos y soportes, incluidos los recursos digitales, en el proceso creativo, teniendo en cuenta su capacidad comunicativa y sus propiedades.
- Justificar la selección de los espacios y materiales del proyecto de acuerdo a los principios de inclusión y sostenibilidad.
- Experimentar en el proceso creativo a través de distintas técnicas tradicionales y contemporáneas, proponiendo soluciones a las posibles dificultades que surjan durante el proceso.

Competencia específica 5.

Planificar y realizar un proyecto artístico de forma creativa, registrando las fases del proyecto y su resultado final y realizando una evaluación de la experiencia artística.

Para la evaluación del alumnado, éste deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas para obtener una evaluación positiva en dicha competencia:

- Idear propuestas artísticas y culturales vinculadas con el patrimonio local a través de temáticas relevantes que contribuyan a la transformación social.
- Planificar y coordinar proyectos culturales y artísticos, teniendo en cuenta las fases de desarrollo del proceso creativo, trabajando en equipo.
- Emplear en el desarrollo de la exposición de los proyectos artísticos y culturales los medios físicos o digitales disponibles rentabilizando y coordinando la gestión de los recursos y espacios al alcance.
- Evaluar los procesos y resultados del trabajo realizado, de acuerdo a los principios de sostenibilidad, innovación e inclusión, registrando evidencias de aprendizaje, de manera textual, gráfica y/o audiovisual y aportar propuestas de mejora.

Instrumentos de evaluación.

Una evaluación continuada y formativa exige el uso de múltiples instrumentos que nos permitirán recoger información fiable que nos ayudará a evaluar de forma eficiente. Serán instrumentos de evaluación del alumnado:

- La observación directa del alumnado y su proceso de trabajo diario de clase con las actuaciones y evolución de estos.

- La revisión continua de la carpeta del alumno donde guarda sus materiales, apuntes y ejercicios.
- Los trabajos resultantes de las actividades del alumnado en el aula y los análisis escritos sobre los resultados de estos trabajos.

Criterios de calificación.

Ejercicios teórico-prácticos_____	50 %
Tareas de taller_____	30 %
Actitud_____	20 %

Las competencias básicas se tendrán en cuenta en la evaluación de los diferentes apartados, además su evaluación será continua en el trabajo de observación en el aula. Para cada uno de los ejercicios realizados se estudiarán y evaluarán en conjunto tal y como quedan reflejadas en cada uno de los bloques de contenidos.

Además, se tendrán en cuenta las siguientes condiciones para alcanzar una evaluación positiva:

- Deberán estar todos los ejercicios teórico-prácticos finalizados dentro de las fechas de finalización del proyecto propuestas para obtener una nota superior al 4 en esa evaluación. De faltar algún ejercicio y no estar justificada su falta de entrega, el alumno cuya nota obtenida fuese superior al 4, obtendrá un 4 que hará media con el resto de evaluaciones. Una vez entregados los trabajos pendientes, se le recalculará la nota siguiendo los criterios aquí fijados.
- Si el alumno entrega los trabajos pendientes antes de final de curso, se le hará la media.
- Las faltas de asistencia sin justificar descontarán la nota en el apartado de actitud. No se considera una falta justificada aquella que forme parte de un viaje familiar que no sea debido a unas circunstancias comprensibles.
- Las faltas de respeto hacia cualquier miembro de la comunidad educativa y los compañeros descontarán la nota en el apartado de actitud.
- El uso inadecuado de los materiales, herramientas y espacios del aula-taller, descontará la nota en el apartado de actitud.

Para la nota final del curso se hará la media aritmética o ponderada de la nota de las tres evaluaciones, atendiendo siempre a los criterios de evaluación continua establecidos por el profesor.

6.11. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

La personalización en las enseñanzas artísticas es muy importante ya que más de un 50% se basa en la creatividad, es decir, las soluciones a los problemas planteados en este tipo de enseñanza son múltiples y además muchas veces originales. Nuestros alumnos con necesidades especiales que no sean significativas, por la experiencia que tenemos realizarán los mismos

trabajos que sus compañeros (lo que es muy conveniente en estas edades) y con la orientación y ayuda del profesor que irá detectando la necesidad de adquirir conocimientos y/o desarrollar destrezas. Además, el trabajo en grupo permitirá la tutorización del trabajo sobre los alumnos con necesidades no significativas, por parte de aquellos alumnos que ya hayan realizado sus tareas o que presenten ritmos de trabajo óptimos.

En las reuniones semanales del departamento de dibujo que se tienen a lo largo de todo el curso se pondrán en conocimiento del resto de profesores las dificultades encontradas y la metodología empleada, afín de mejorar los métodos de enseñanza-aprendizaje que pudieran ser útiles en un momento determinado con estos alumnos concretos.

En el caso de que algún alumno presente un desfase curricular en sus conocimientos o alguna necesidad educativa significativa que le obligue a recibir algún tipo de apoyo educativo, se le ayudará con ejercicios adecuados a su ritmo de aprendizaje. En dichos ejercicios se dará prioridad al desarrollo de las siguientes destrezas:

- Desarrollo de la psicomotricidad (mejora en el trazo, uso de herramientas de dibujo técnico, así como en el uso de las herramientas del aula-taller)
- Desarrollo en la expresión plástica (correcto uso de las proporciones y simetrías)
- Desarrollo de la comprensión visual (mejora en la comprensión visual, asimilación simbólica y expresión figurativa y abstracta)

Actividades de refuerzo y ampliación.

Los diferentes ritmos de aprendizaje presentes en el aula-taller, harán que el desarrollo de los ejercicios del alumnado sea un proceso personal y diferente en cada caso. El profesor propondrá una actividad cuyas condiciones de realización podrán cambiar en función de las necesidades no significativas del alumno. En caso de que el alumno presente una necesidad educativa significativa se le propondrá un ejercicio diferente que incluya los contenidos mínimos a desarrollar en el proyecto a realizar.

Aquellos alumnos cuyos conocimientos previos detectados sean superiores a los del resto se les propondrán mejoras en el ejercicio a realizar, así como la posibilidad de ejecutar varias propuestas del mismo proyecto.

6.12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Para este curso escolar se han planteados las siguientes actividades extraescolares y complementarias:

- Exposición en el primer piso "Miguel, palabras que transforman el mundo", del 60 aniversario del instituto (realizado y montado por alumnos de taller de pintura y escultura de 4º ESO). 25 de septiembre de 2023.

- Exposición de obras de alumnos (realizado y montado por alumnos de Expresión artística de 4º ESO). 22 de septiembre de 2023.

- Exposición en la zona de exposiciones de la segunda planta "Poemas visuales de Miguel", del 60 aniversario del instituto (realizado y montado por alumnos de taller de pintura y escultura de 4º ESO). 16 de octubre de 2023.
- Exposición de caligramas a partir de la obra de Miguel Hernández en las puertas de las aulas, del 60 aniversario del instituto (realizado y montado por alumnos de Expresión artística de 4º ESO). 11 de enero de 2024.
- Montaje y exposición en la zona de exposiciones del instituto "8 de marzo, día internacional de la mujer". (realizado y montado por alumnos de taller de pintura y escultura de 4º ESO). 8 de marzo de 2024
- Visita-taller en el MUA (museo de la universidad de Alicante) sobre la obra de Eusebio Sempere "La luz de Sempere" (alumnos de Expresión artística de 4º ESO). 19 de diciembre de 2024.
- Diseño y montaje del pasillo del terror de halloween, y del photocall. (Departamento de dibujo). 30 de octubre.
- Diseño y montaje de las puertas navideñas de las aulas de dibujo (realizado y montado por alumnos de Expresión artística de 4º ESO). Sin fecha en diciembre.
- Diseño y montaje del concurso de disfraces del carnaval (departamento de dibujo). Sin fecha en febrero.
- Exposición en la zona de exposiciones de la segunda planta "Día mundial del arte" (realizado y montado por alumnos de taller de Expresión artística de 4º ESO). 14 de abril de 2024.
- Diseño y montaje de las jornadas culturales de "ludonautas 2024" (departamento de dibujo). Sin fecha en junio.
- Visita a la exposición de fotografía Espacio Plaza Séneca (alumnos de la asignatura de Cultura Audivisual de 1º de bachillerato). Fecha sin determinar.
- Visita a la exposición de fotografía de las Cigarreras (alumnos de la asignatura de Cultura Audivisual de 1º de bachillerato). Fecha sin determinar.

6.13. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE E INDICADORES DE LOGRO.

Al final de cada unidad didáctica los alumnos debatirán en clase no sólo los resultados obtenidos y el proceso de trabajo realizado, sino también las dificultades encontradas tanto en la praxis, como en el planteamiento de los ejercicios por parte del profesor, así como el nivel de dificultad de las propuestas realizadas y las posibles soluciones ante planteamientos erróneos. La autoevaluación formará parte del día a día en el aula, tomando direcciones diferentes y modificando la metodología y la programación si fuese necesario.

Por parte del departamento de dibujo se realizará la "memoria final del curso", que se entregará en dirección. Por parte del Instituto se analizarán los datos obtenidos a lo largo del curso de los diferentes grupos y se darán a conocer al claustro para su posterior análisis.

INDICADORES DE LOGRO

Los indicadores de logro son variables que revelan los atributos, cualidades, propiedades, condiciones, requisitos, que se comprobarán de cada resultado para determinar si se logra o no. Los indicadores sirven para precisar y objetivar lo que hay que evaluar; por ejemplo, calidad, organización, corrección. Al final de cada evaluación, los profesores realizarán una autoevaluación en base a los siguientes indicadores de logro:

1. Los resultados son adecuados en base al historial recogido en la materia, a los del anterior trimestre o a otros referentes (cuantificar y recoger por informe interno).
2. La temporalización de las unidades didáctica y su adecuación.
3. Los mapas curriculares dan respuesta a la organización temática coherente buscada.
4. Los resultados de aprendizaje representan lo considerado básico por el departamento
5. Las situaciones de aprendizaje son adecuadas y permiten una resolución eficaz.
6. Los ejes de la evaluación comunes al departamento reflejan objetivamente los aprendizajes.
7. Las propuestas a nivel de atención a la diversidad dan respuesta a la realidad del alumnado.
8. Los materiales curriculares son los adecuados en base a las Unidades Didácticas propuestas.
9. Se han aplicado eficazmente las medidas de atención a la diversidad.
10. Las ACIS, si las hay, son ajustadas al alumnado y a su desarrollo de las capacidades.

7. ASIGNATURA DE CULTURA AUDIOVISUAL DE 1º DE BACHILLERATO

Asignatura optativa. (4 horas semanales)

7.1. JUSTIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

Denominamos programación didáctica al **documento que recoge el conjunto de criterios y decisiones que permiten adecuar el currículo, prescrito en la normativa en vigor, a un determinado contexto educativo.**

La programación didáctica de Cultura audiovisual de 1.º de bachillerato pretende la concreción de los elementos del currículo actual, con la finalidad de lograr los objetivos, así como el desarrollo de las competencias clave expresados en la norma, contribuyendo, del modo que esta determina, al logro de las finalidades de la ESO en los ámbitos de aplicación de la nueva Ley Orgánica.

Esta programación se articula en torno a los criterios preceptivos expresados en la normativa vigente, a saber:

- **LOMLOE** (Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, publicada en el BOE de 30 de diciembre de 2020).
- **Real Decreto 984/2021**, de 16 de noviembre, por el que se regula la evaluación y promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional (publicada en el BOE el 17 de diciembre de 2021).
- **Real Decreto 217/2022**, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

Esta normativa recoge los siguientes elementos del currículo:

- a) **Objetivos:** logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.
- b) **Competencias clave:** desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Las competencias clave aparecen recogidas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.
- c) **Competencias específicas:** desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado, y por otra, los saberes básicos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación.
- d) **Criterios de evaluación:** referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.
- e) **Saberes básicos:** conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias

específicas.

f) **Situaciones de aprendizaje:** situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.

Esta programación didáctica recoge, para 1.º de ESO, en lo que se refiere a la materia de Lengua castellana y Literatura, lo expresado en 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.

7.2. INTRODUCCIÓN

La cultura audiovisual se entiende como el conjunto de representaciones audiovisuales creadas y producidas por los seres humanos con fines estéticos, simbólicos o ideológicos.

La expansión de la sociedad de la información, los medios de comunicación de masa y las tecnologías digitales en el mundo contemporáneo propician la interrelación entre las personas de varias culturas y la inmediatez de los procesos comunicativos. Todo ello ha configurado un entorno en el que la imagen y la narrativa audiovisual forman parte esencial tanto de la expresión artística contemporánea como, en mayor medida aún, de la comunicación mediática que caracteriza a nuestra época.

Así, la cultura audiovisual se ha convertido en una herramienta básica para el desarrollo de la creatividad, la mirada personal, la identidad, la construcción de valores sociales y la contribución al patrimonio cultural humano.

A pesar de partir de la base de que estamos ante manifestaciones artísticas, entendemos las artes audiovisuales como formas estéticas reveladoras de la realidad social de la cual surge y a la cual se dirige.

La materia de Cultura Audiovisual contribuye al enriquecimiento de la capacidad del alumnado de observar, analizar, relacionar y comprender la diversidad de elementos y fenómenos que constituyen la cultura de su tiempo, y promueve la formación de ciudadanos y ciudadanas competentes, reflexivos, participativos y selectivos respecto de la realidad audiovisual que los rodea. Contribuye a la construcción de la identidad de los estudiantes, así como diferentes habilidades de la inteligencia para percibir, comprender, interpretar la realidad y transmitir las propias ideas, valores y sueños con creaciones que hacen uso de unos lenguajes simbólicos específicos.

El estudio y el análisis del cine, la fotografía, la ficción audiovisual, los videojuegos, entre otras representaciones audiovisuales ocupan con esta materia el espacio que les corresponde en cuanto que realidad cultural básica, pero, por el hecho de ser lenguajes, necesitan capacitación para comprender toda la carga comunicativa, estética, de valores y contravalores que conforman lo que se denomina alfabetización mediática.

Una alfabetización en un lenguaje que, como cualquier otro, tiene que ver con la forma y el contenido y lo que los relaciona. A través de ella se pretende lograr la competencia por saber qué y cómo comunica una obra audiovisual. Además, el análisis de producciones audiovisuales de diferentes épocas y sociedades contribuirá a la conciencia y al conocimiento del patrimonio audiovisual global.

Con las competencias de esta materia el alumnado adquiere la capacidad de apreciar las creaciones audiovisuales y a la vez se convierte en productor, comunicador activo, emisor y consumidor crítico de mensajes audiovisuales, para dirigir las propias reflexiones y propuestas de trabajo, individuales o colectivas, hacia un ámbito más amplio, indagando e incidiendo en el entorno cultural, social y público en el que está inmerso.

Como creador, el alumnado tiene que abordar las producciones audiovisuales con unos propósitos comunicativos concretos que impliquen un mensaje y unos destinatarios previamente definidos fuera de su círculo, como las de expresión personal, que se difundan y se fomenten especialmente por las redes sociales.

Será indispensable apropiarse y controlar los aspectos técnicos de las disciplinas, sus medios, distintas herramientas y lenguajes prestando atención a la búsqueda de la originalidad, la espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, la innovación y el pensamiento crítico y autocrítico.

En el diseño y la realización habrá que buscar los vínculos con otras disciplinas, desde las artes escénicas, la música, las plásticas y visuales a la tecnología, protagonista de los medios en todas las fases de sus procesos.

La comunicación final de un producto, con el análisis y la evaluación del proceso, ayudará al alumnado a tomar conciencia de lo audiovisual como medio de conocimiento y resolución de problemas y a favorecer la reinversión de sus aprendizajes en situaciones análogas o en otros contextos.

Todo ello supone una aportación importante de la materia Cultura Audiovisual a la consecución del perfil competencial del alumnado al finalizar el Bachillerato, especialmente en cuanto al logro de la competencia en conciencia y expresión culturales.

Esta competencia clave supone valorar y respetar la forma en la que las ideas y los significados son expresados y comunicados de manera creativa en las diferentes sociedades. Pide de las personas la implicación en la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y el papel que, de formas y contextos diversos, desarrollan en la sociedad.

La Cultura Audiovisual, por lo tanto, ayuda al alumnado adolescente a comprender la propia identidad en desarrollo continuo, el patrimonio en un contexto de diversidad cultural y la función del arte y las manifestaciones culturales como una manera de ver el mundo y de transformarlo.

La competencia clave ciudadana que sitúa al alumnado plenamente en la vida social y cívica se logra con las competencias específicas de una materna que entiende los medios audiovisuales como herramientas culturales de expresión y comunicación de contenidos. Unos contenidos que hacen referencia a problemas y conflictos sociales, culturales y comunicativos, como pueden ser los relacionados con la educación por la paz, la igualdad, la solidaridad, la democracia, los valores cívicos, la convivencia intercultural o la sostenibilidad ambiental.

La contribución de Cultura Audiovisual resulta, sin duda, relevante en cuanto a la competencia en comunicación lingüística y la competencia plurilingüe, ya que conlleva una interacción oral y escrita adecuada en unos ámbitos, contextos y con propósitos comunicativos diversos. Además, las

dimensiones históricas e interculturales propias de la materia permiten conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad.

Sin olvidar, está claro, que la comprensión, interpretación y valoración crítica de todo tipo de mensajes lingüísticos forman parte inherente de la práctica audiovisual, que hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje, la cultura literaria y disfrutar en su vertiente de narrativa visual.

Las tecnologías necesarias para la percepción, el análisis, la creación y la difusión de contenidos audiovisuales son actualmente digitales en las diferentes partes de los procesos de creación audiovisual de proyectos artísticos. Por lo tanto, el estudio de Cultura Audiovisual contribuye al logro de la competencia clave digital.

Esta materia optativa de Bachillerato conecta con aspectos básicos de la alfabetización audiovisual previstos en las competencias específicas, criterios de evaluación y saberes de la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Música de la ESO.

Las líneas que ordena esta propuesta curricular de la materia se dirigen, por lo tanto, a dotar al alumnado de unas competencias específicas a través de saberes, con los lenguajes y los procedimientos básicos del mundo de la imagen 1 los medios de comunicación y producción audiovisual.

Estas competencias se desarrollan de manera interactiva y enriquecedora mutuamente. La presentación no implica ninguna jerarquía ni ordenación cronológica y el lugar que se concederá al desarrollo de cada competencia dependerá de la naturaleza particular de cada situación de aprendizaje. Por ejemplo, la creación y producción audiovisual requiere un tiempo suficiente por las exigencias de adquisición del lenguaje y el dominio de las técnicas.

La formación de esta materia se basa en varios ejes fundamentales de saberes: análisis crítico de los mensajes audiovisuales recibidos, conocimiento de las principales técnicas empleadas en la producción audiovisual, desarrollo de la capacidad expresiva, creatividad e innovación.

Se ha estructurado el área en dos bloques interrelacionados, que tienen que ser trabajados de manera integrada con los subbloques correspondientes. El primero, “Percepción y análisis”, con saberes relativos a los contextos históricos y culturales de la imagen fija, la imagen en movimiento y los medios de comunicación audiovisual, así como el conjunto de elementos que configuran los lenguajes audiovisuales y la relación con los significados que transmiten.

El segundo bloque, “Creación”, presenta saberes relacionados con la creación y la producción y la difusión de las producciones artísticas.

En las situaciones de aprendizaje se presentan un conjunto de principios que orientan el diseño de actividades destinadas al trabajo del alumnado para lograr las competencias específicas.

Finalmente, el apartado referente a los criterios de evaluación establece el grado de aprendizaje que se espera que haya conseguido el alumnado con las diferentes competencias específicas. Cada competencia conlleva asociados diferentes criterios de evaluación, en los que se diferencia el nivel de logro de cada uno de los cursos en los que se imparte.

Para acabar, los criterios de evaluación que se han establecido están orientados a conocer el

grado de adquisición de cada una de las competencias específicas de la materia, es decir, el nivel en el que el alumnado es capaz de movilizar los saberes, los conceptuales, los procedimentales y los relativos a actitudes y valores a nivel personal, social, académico y profesional.

7.3. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

Según lo establecido en el artículo 25 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, el Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, comprender y expresarse con corrección en la lengua asturiana.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propia de la modalidad elegida.

7.4. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE ESTABLECIDAS PARA LA ETAPA

De acuerdo a la Orden ECD/65/2015 de 21 de enero, por la cual se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de Educación Primaria, Secundaria Obligatoria y Bachillerato, se entiende por competencia la capacidad de poner en práctica de forma integrada, en contextos y situaciones diferentes, los conocimientos, las habilidades y las actitudes personales adquiridos. Las competencias tienen tres componentes: un saber (un contenido), un saber hacer (un procedimiento, una habilidad, una destreza...) y un saber ser o saber estar (una actitud determinada). Las competencias del currículo son las siguientes:

- COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA. **(CCL)**
- COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA. **(CMCT)**
- COMPETENCIA DIGITAL. **(CD)**
- APRENDER A APRENDER. **(CAA)**
- COMPETENCIAS SOCIALES Y CIUDADANAS. **(CSC)**
- COMPETENCIA SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR. **(SIEE)**
- COMPETENCIA CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES. **(CEC)**

La materia Cultura Audiovisual desarrolla, de alguna manera, todas y cada una de las competencias del currículo. Así, la comunicación lingüística está implícita en el uso de mensajes codificados que vertebran la transmisión de información. El tratamiento integrado de las destrezas en el manejo de dicho código si incorporar el lenguaje audiovisual a la expresión lingüística habitual e, incluso, las lenguas extranjeras.

Por la propia idiosincrasia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología se trabajan al emplear de manera intensiva dichas tecnologías y al estudiar los conceptos físicos y electrónicos presentes en los apartados teóricos. Análogamente ocurre con la competencia digital puesto que se abordan nuevas formas de adquirir e integrar conocimientos y estrategias para la resolución de problemas mediante la búsqueda, selección, tratamiento y comprensión de la información y su organización para su posterior utilización en la producción auditiva y visual donde las herramientas informáticas resultan indispensables.

Representar una idea de forma audiovisual promueve la creatividad y mejora el sentido de iniciativa y espíritu emprendedor mientras que la planificación, la gestión de los recursos, la búsqueda de estrategias y la valoración de los resultados ayuda a su consolidación. Además, el trabajo en grupo desarrolla el espíritu de cooperación y la inteligencia emocional tan necesaria en el futuro mundo laboral.

Al enfatizar la mirada crítica y la habilidad para comunicar con eficacia los resultados del propio trabajo y la reflexión sobre qué se ha asimilado y lo que aún falta por conocer se consigue aprender a aprender incidiendo en la autonomía para enfocar situaciones de creciente complejidad de manera sistemática. Por otra parte, profundizar en el conocimiento y análisis de la iconicidad de los mensajes audiovisuales cuyo significado cambia en función de la cultura a la que pertenecen ayuda a cultivar la conciencia y expresiones culturales.

Finalmente, Cultura Audiovisual contribuye al desarrollo de las competencias sociales y cívicas en cuanto al trabajo desarrollado en equipo, aceptando los puntos de vista y las soluciones aportadas por otras personas de forma cooperativa y aprovechando la conexión con las experiencias previas del alumnado, inmerso en una cultura propia que le resulta natural, mientras consigue entender ro trasformas de pensamiento oy expresión al tomar contacto con otras realidades.

Las siguientes recomendaciones de metodología didáctica deben entenderse dentro de un marco flexible dependiente de los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado con el objeto de favorecer y promover su aprendizaje autónomo y el 18 trabajo colaborativo siempre desde una

perspectiva globalizadora alejada de cualquier prejuicio discriminatorio.

Los contenidos de la materia están dirigidos tanto al análisis de la sociedad audiovisual actual como al desarrollo creativo y emocional de las capacidades que permiten a los alumnos y las alumnas elaborar productos multimedia de cierta complejidad audiovisual. Paralelamente, para lograr asentar los conocimientos, resulta imprescindible el dominio práctico de los conceptos técnicos comprendidos en la asignatura.

La asignatura se desglosa en dos cursos de Bachillerato que, si bien son independientes, están íntimamente relacionados de manera complementaria. Ambos niveles son susceptibles para la implementación de aspectos transversales relacionados con otras disciplinas y las características propias de nuestra Comunidad Autónoma. La amplitud de contenidos posibilita al profesorado la selección más apropiada para ser adaptada al contexto del alumnado y los recursos y medios técnicos disponibles en el Centro.

El modo de trabajar recomendado es el basado en el aprendizaje por proyectos de tal modo que puedan alternarse agrupaciones de distinto número de integrantes enfocando la tarea de manera responsable. Durante la fase de investigación será fundamental manejar múltiples fuentes documentales sin limitarse exclusivamente a las directamente relacionadas con las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Por otra parte, se valorará especialmente la capacidad de esfuerzo y nivel de perfeccionamiento alcanzado por el alumnado, así como la originalidad y creatividad de los proyectos audiovisuales realizados, priorizando los más inspirados y elaborados.

La exposición y defensa de los resultados finales en el aula debe hacerse desde el respeto a las creaciones de las demás personas y la confianza en las propias con el objeto de consolidar la madurez personal dentro del sistema icono- gráfico en el que se encuentra inmersa nuestra sociedad.

La figura docente se plantea desde una óptica múltiple que afecta tanto a la coordinación de tareas como a la guía del proceso de aprendizaje, la dinámica y animación del grupo, la gestión de espacios, la solución de problemas, la supresión de prejuicios o la determinación de los temas a desarrollar en los proyectos.

La participación en eventos vinculado sala materia (concursos, festivales de cine, exposiciones, muestras, semanas culturales, etc.) consigue aumentar la implicación y la motivación de la clase de manera considerable.

7.5. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia específica 1

Investigar la historia y los contextos de la fotografía comparando propuestas de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, apreciando su aportación a los ámbitos artístico y sociocultural.

El desempeño de esta competencia permite al alumnado desplegar la concreción de los saberes básicos referidos al conocimiento del patrimonio cultural del entorno y universal en la vertiente del arte de la fotografía en situaciones de participación activa.

Este conocimiento se deberá basar en una elección representativa de obras fotográficas

teniendo en cuenta el valor de sus contenidos, significados artísticos y éticos, y respetuosa con la diversidad de tradiciones culturales.

El hecho de investigar conlleva una participación activa en la apreciación del arte visual de la fotografía a través de la comparación de obras relativas a través de todos los canales y contextos posibles, como por ejemplo las diferentes etapas de la evolución técnica y estilística, así como las diferentes aplicaciones que a lo largo de la historia se han hecho de la fotografía: personal, artística, documental, científica, periodística, publicitaria.

Lograr esta competencia supone una de las claves para conseguir la alfabetización del lenguaje visual. Una alfabetización artística entendida, en esencia, como educadora de la mirada. Al convertirse en espectador activo, reflexivo y crítico de los recursos y bienes culturales, el alumnado tiene que ser capaz de comprender, apreciar y disfrutar del arte de la sociedad en la que vive, no solo como una opción de ocio, sino como una fuente de conocimiento. Y todavía más, aprendiendo a poner las obras en contexto establece conexiones con referentes culturales que se encuentran en otras materias.

La implicación del alumnado como investigador permitirá entrar en contacto con los elementos que influyen en la percepción que tienen las personas de la imagen fija fotográfica. Pasar de la percepción a la comprensión del impacto de la fotografía, más allá de su consideración como fenómeno artístico, como un elemento fundamental en las diferentes culturas y sociedades de todas las épocas desde su aparición, haciendo especialmente mención a lo que aporta en el momento actual.

Las tareas necesarias para trabajar en la consecución de esta competencia permiten enlazar con la competencia específica 3. La investigación en la historia y los contextos facilita al alumnado participar en la lectura de imágenes fotográficas, incluidas las propias obras y las del resto de personas del grupo para, consiguientemente, indagar en un análisis más profundo a partir de criterios diversos.

Esta competencia específica contribuye al logro fundamental de la competencia clave en conciencia y expresión culturales, que supone valorar las manifestaciones artísticas como vehículo de expresión libre y comunicación creativa de ideas y significados en todas las sociedades. Además de la aportación de la imagen fija, a comprender la propia identidad personal y cultural en un mundo diverso.

No obstante, no es ajena a otras competencias clave como la comunicación lingüística, imprescindible para la tarea investigadora o una competencia como la competencia ciudadana respecto a la participación plena en la vida social y cívica o la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundamentada en el respeto a los derechos humanos, como la libertad de expresión, o la reflexión crítica sobre los grandes problemas éticos y los desafíos de nuestro tiempo, cuestiones inherentes a las funciones de la fotografía en la sociedad actual.

Competencia específica 2

Identificar los cimientos de las artes y tecnologías del cine y los medios de comunicación audiovisual, comparando propuestas de diferentes contextos históricos y estilos y valorando su influencia en la dimensión artística, comunicativa y sociocultural.

El cine ha sido desde sus orígenes —Igual como otros medios de comunicación— un elemento transmisor de valores y conceptos y, consiguientemente, de pautas de conducta. El cine y los programas de ficción ocupan uno de los primeros lugares en los hábitos de consumo con una innegable influencia en los valores de la sociedad. Pero también pueden funcionar como enaltecedores de contravalores, falsas creencias o comportamientos incívicos en personas poco cultivadas en el pensamiento crítico.

Esta competencia específica permite iniciarse en el estudio de estas influencias a través de la identificación de los fundamentos del cine, la imagen en movimiento y los medios audiovisuales que se han derivado. La comparación de propuestas diferentes contribuye a establecer formas para interpretar y enfocar la realidad de nuestra sociedad de manera reflexiva y crítica. Estas propuestas tienen que consistir en un repertorio representativo de obras o fragmentos cinematográficos y piezas audiovisuales, seleccionado teniendo en cuenta el valor de sus valores y significados artísticos, de sus contenidos en cuanto que medios de comunicación, y respetuoso con la diversidad de tradiciones culturales.

El hecho de identificar elementos conlleva una participación activa en la apreciación del arte cinematográfico y otros medios audiovisuales y es otra de las claves para conseguir la educación de la mirada que implica una alfabetización artística y mediática.

Al convertirse en usuarios activos y críticos de los recursos y bienes culturales audiovisuales, son capaces de comprender, apreciar y disfrutar del arte de la sociedad en la que viven como una fuente de conocimiento, y una opción de disfrute estético y facilitan establecer conexiones con referentes culturales que se encuentran en otras materias.

Las tareas necesarias para trabajar en la consecución de esta competencia permiten al alumnado participar en la lectura de imágenes en movimiento de diferentes épocas, civilizaciones y culturas y pertenecientes a géneros y movimientos estéticos variados, incluidas las obras y objetos del patrimonio artístico del entorno, las obras propias y las del resto de personas del grupo.

Esta competencia específica contribuye al logro de la competencia clave en conciencia y expresión culturales, que supone valorar las manifestaciones artísticas como vehículo de expresión libre y comunicación creativa de ideas y significados en todas las sociedades, además de la aportación del cine y otros medios audiovisuales, a comprender la propia identidad personal y cultural en un mundo diverso.

Pero no es ajena a otras competencias clave como la comunicación lingüística, presente como un elemento sustancial del cine en todas sus fases creativas o una competencia como la competencia ciudadana en cuanto a la participación plena en la vida social y cívica o la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundamentada en el respeto a los derechos humanos, como por ejemplo la libertad de expresión o la reflexión crítica sobre los grandes problemas éticos y los desafíos de nuestro tiempo, cuestiones inherentes a las funciones de los medios audiovisuales en la sociedad actual.

Competencia específica 3

Analizar imágenes fotográficas y producciones audiovisuales de épocas, géneros y tipologías diversas desde un punto de vista crítico y estético, relacionando los elementos formales con la

intención funcional, estética, expresiva y comunicativa.

El desempeño de esta competencia tiene que permitir al alumnado ir más allá de la simple participación como espectador de cine, ficción audiovisual, series televisivas o formatos diversos de los medios audiovisuales multimedia, como los videojuegos o las redes. En cuanto que lenguajes, necesitan capacitación para comprender toda la carga comunicativa, estética, de valores y contravalores que comportan.

Analizar imágenes fotográficas y producciones audiovisuales pide convertirse en espectadores conscientes, ayuda a comprender las obras, piezas o fragmentos y sus finalidades y, como consecuencia, a desarrollar la capacidad de pensamiento crítico y sentido estético, así como ampliar los conocimientos culturales.

Las competencias específicas CE1 y CE2 abren la puerta en la investigación e identificación de elementos teniendo en cuenta contextos históricos de la imagen fija y de la imagen en movimiento, y con esta competencia específica 3 se pretende un grado de profundización en la relación forma y contenido a través del análisis.

El análisis es una práctica que dirige sus esfuerzos a aclarar tanto lo que manifiesta o significa, lo que dice, una película, una fotografía u otro tipo de manifestación audiovisual, como la manera cómo dice lo que dice. Implica, por lo tanto, identificar los componentes significativos específicos y las estructuras de cada medio, a partir de varios criterios de apreciación, pero también sus aspectos socioculturales y hacer conexiones entre estos elementos.

Hay que ser consciente, no obstante, de que la imposibilidad práctica del estudio exhaustivo de un objeto fílmico, fotográfico, etc. obliga a elegir los criterios de valoración, es decir, a tomar en consideración no solo determinados aspectos de la obra analizada en detrimento de los otros, sino a estudiarlos acercando la lente de aumento solo a ciertos fragmentos representativos de la obra.

Comunicar los análisis y las interpretaciones de obras audiovisuales les ayuda a indagar en los elementos importantes de la experiencia escénica propia, a establecer vínculos con las experiencias previas o identificar lo aprendido y los métodos utilizados.

Por último, en esta competencia específica se debe entender la acción de analizar como una revisión de las valoraciones previas en función de su contexto histórico y la construcción de argumentos para emitir juicios críticos y estéticos.

La sensibilización con el mundo más amplio de las artes, la expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones incidirá en el rigor ya que aborda la ejecución de las propias producciones audiovisuales que se trabajarán en el logro de otras competencias específicas de la materia.

La contribución más significativa de esta competencia al perfil final del alumnado de Bachillerato recae en el conocimiento y la valoración crítica de las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución.

También en el desarrollo de la sensibilidad artística y el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

Para lograr la competencia de análisis serán condiciones necesarias reafirmar los hábitos de lectura, estudio y disciplina y dominar, tanto en su expresión oral como escrita, las lenguas de aprendizaje del alumno.

Esta competencia específica contribuye al logro fundamental de la competencia clave en conciencia y expresión culturales, que supone implicarse, de varias maneras y en diferentes contextos, en la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del papel que desarrollamos en la sociedad.

El análisis crítico y estético de obras audiovisuales, para después compartir la propia, permite expresarse de forma oral, escrita o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos, participar en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa o argumentar las opiniones, capacidades propias de la competencia clave en comunicación lingüística.

La búsqueda avanzada y con criterio de la información necesaria para lograr esta competencia específica, así como la creación, la integración y la reelaboración de contenidos digitales de manera individual o colectiva, son capacidades de la competencia clave digital.

Analizar ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral a través de las artes escénicas y adoptar juicios propios y argumentados ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad remiten a la competencia clave ciudadana.

Además, en el entorno de la competencia clave personal, social y aprender a aprender, esta competencia específica requiere comparar, analizar, evaluar y sintetizar datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de manera autónoma y mostrar sensibilidad hacia las emociones y las experiencias del resto.

Competencia específica 4

Diseñar creaciones de diversas tipologías, géneros y formatos audiovisuales, a partir de estímulos diversos, orientando el uso estructurado de los elementos y códigos hacia diferentes funciones y argumentando sobre la influencia que tienen sobre los receptores potenciales.

El desempeño de esta competencia debe permitir al alumnado participar en la dinámica creativa de las artes audiovisuales y movilizar simultáneamente su imaginación y su pensamiento divergente y convergente.

Diseñar implica estar abierto a los estímulos para la creación y aplicar ideas, imágenes, emociones, sensaciones o sentimientos evocados por el estímulo. La creación audiovisual necesita explorar las diferentes formas de transmitir las ideas creativas mediante los elementos y códigos, y la capacidad de trasponerlos en imágenes fijas, imágenes en movimiento y sonidos, aprovechando el potencial artístico de los elementos multimedia en las producciones y su impacto sobre los receptores.

Para llevar a cabo una creación audiovisual, individual o colectiva, habrá que conocer los elementos, técnicas, procesos, comunes y específicos, de los diferentes lenguajes y experimentar con estos. Hacer uso de las propias experiencias personales y elegir los elementos más significativos en relación con la intención creativa y perfeccionar los métodos para utilizarlos.

Todo esto aboca necesariamente a la planificación de la creación audiovisual como proyecto artístico para ser compartido públicamente.

Planificar incluye la elección creativa de ideas y elementos significativos, establecer convenciones para gestionar el grupo de forma integradora y respetuosa, organizar de manera coherente y eficaz el material fotográfico, cinematográfico o artístico en general, así como las fases del proceso, la gestión del tiempo y la revisión constante de estos para hacer ajustes y perfeccionar, si es necesario, la creación.

Las producciones audiovisuales del alumnado deberían intentar transmitir la propia percepción de la realidad y reflejar la búsqueda de la autenticidad, originalidad y expresividad. También deberían reflejar el desarrollo de los intereses afectivos, cognitivos, sociales y culturales propios, sin olvidar la doble posibilidad de trabajo individual y colectivo y la importancia de la interacción y la cooperación entre las personas del grupo.

Esta competencia específica contribuye al logro fundamental de la competencia clave en conciencia y expresión culturales, ya que supone seleccionar e integrar con creatividad varios medios, apoyos y técnicas para diseñar y planificar proyectos artísticos.

Adaptando y organizando sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a la producción cultural o artística, utilizando lenguajes, técnicas, herramientas y recursos diversos y valorando tanto el proceso como el producto final.

Por otro lado, esta competencia específica se sitúa en relación con la competencia clave emprendedora por el hecho de llevar a cabo un proceso de creación y toma de decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos, estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido como una oportunidad para aprender.

La distribución en un grupo de tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuatoriana, según los objetivos inherentes con una buena planificación de un proyecto, en este caso audiovisual, forman parte de las capacidades que requieren la competencia clave personal, social y aprender a aprender.

Así mismo, la creación, la integración y la reelaboración de contenidos digitales de manera individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando los derechos de autoría para ampliar los recursos y generar nuevo conocimiento, lo serán de la competencia digital.

Independientemente de que la competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber, está especialmente vinculada a una competencia específica de diseño audiovisual, teniendo en cuenta la especial relación del lenguaje audiovisual con los usos de la oralidad, la escritura de textos, la dimensión estética del lenguaje y la cultura literaria narrativa y en general.

Competencia específica 5

Realizar producciones audiovisuales individuales o colectivas de forma creativa, crítica y responsable empleando con corrección técnica y expresiva los códigos, estructuras, procesos y

tecnologías de la fotografía, el cine y otros medios audiovisuales.

Esta competencia específica complementa las de investigar, analizar y diseñar en cuanto a la consecución de un producto final en forma de obra o pieza que culmina un proyecto artístico de carácter audiovisual.

La realización de producciones permite experimentar el reto de poner en práctica toda la experiencia audiovisual de manera conjunta.

Los estudiantes tienen la oportunidad de conjugar de manera colectiva todos los elementos artísticos seleccionados previamente de creación al servicio de la expresión final de las ideas, la visión propia del mundo, los valores o los intereses.

Realizar implica seleccionar elementos narrativos, expresivos y plásticos específicos de las artes audiovisuales, integrándolos con creatividad y de forma colaborativa, para diseñar un proyecto que responda a una finalidad determinada.

Plantear la producción permite conocer los conceptos, características y tipologías básicas. Abordar la secuenciación del proyecto, las áreas de trabajo, la técnica, la estética, creativa y de producción, el reparto de tareas y la asunción de roles para la consecución de una pieza audiovisual.

Otra de las posibilidades que proporcionan las tareas para lograr la competencia es entrar en contacto con las diversas profesiones vinculadas a la cultura audiovisual. Entre estas, la dirección de proyectos audiovisuales. Las funciones de la dirección, con todo lo que conlleva dominar todos elementos de la preproducción, el rodaje o grabación, y la postproducción, así como la gestión eficaz del tiempo disponible.

La producción audiovisual, además, invoca la relación con otras materias artísticas, especialmente las artes escénicas, la música y el resto de artes plásticas y visuales, y entender los vínculos entre sus respectivos lenguajes simbólicos y la interacción con elementos tecnológicos multimedia.

La competencia realizar producciones audiovisuales individuales o colectivas contribuye al perfil del final de etapa al ayudar al alumnado a adaptar y organizar sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los retos de producción cultural o artística, valorando el producto final y utilizando todo tipo de lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, además de los corporales o escénicos.

Respecto a la competencia clave en conciencia y expresión culturales, al llevar a la práctica propuestas audiovisuales, se valoran las diferentes herramientas y lenguajes artísticos para producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, ejemplos de nuevos retos personales y profesionales vinculados con la diversidad cultural y artística.

La competencia clave personal, social y aprender a aprender hace referencia a mostrar sensibilidad hacia las emociones y las experiencias del resto, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar la inteligencia. La contribución de esta competencia específica fomenta esta capacidad.

Competencia específica 6

Comunicar producciones audiovisuales a través de diferentes canales y contextos compartiendo la experiencia del proceso de creación y justificando la selección de ideas técnicas, herramientas y procedimientos en la evaluación crítica del producto final.

Esta competencia específica complementa la de realización, ya que aborda la difusión posterior de una producción audiovisual.

Describir y comentar su experiencia de creación y planificación e identificar lo aprendido, así como las estrategias y los métodos que han utilizado para transferir el aprendizaje a diferentes contextos, serían capacidades derivadas del logro de esta competencia específica.

Compartir públicamente las creaciones artísticas implica exponerse ante un público diverso, las expresiones de las ideas, las emociones o los sentimientos vinculados a la pieza, así como la representación de inquietudes colectivas y temáticas de interés social subyacentes a la obra.

Permite analizar la coherencia entre la intención creativa, la conformación final de la obra y el mensaje audiovisual.

Esta exposición de las producciones audiovisuales se plantea tanto dentro como fuera del centro educativo para permitir la interacción y retroalimentación del alumnado creador con el espectador, tanto el próximo como el más ajeno, dotando de sentido y finalidad a la obra al contrastar el impacto social y potenciar sus valores artísticos y comunicativos. A la vez, se favorece la motivación ante posibles futuros retos profesionales.

Explorar canales y contextos diferentes para la comunicación pública de los proyectos requiere la coordinación con varios agentes, espacios y plataformas de difusión, tanto presenciales como virtuales, además de la utilización de los medios físicos o digitales necesarios.

La comunicación implica la revisión de las decisiones tomadas y contribuye a la evaluación de los procesos de trabajo, la experiencia creativa, teniendo en cuenta principios como el de sostenibilidad, innovación e inclusión o el uso de las metodologías colaborativas para poder aportar propuestas de mejora en producciones futuras.

La competencia comunicar producciones audiovisuales individuales o colectivas contribuye al perfil del final de etapa, ya que ayuda al alumnado a reflexionar, adaptar y reorganizar sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a cualquier ejercicio de producción cultural o artística, valorando el producto final a través del uso de todo tipo de lenguajes.

Respecto a la competencia clave en conciencia y expresión culturales, la comunicación pública implica haber llevado a la práctica propuestas audiovisuales, valorando las diferentes herramientas y lenguajes artísticos en proyectos artísticos y culturales sostenibles, ejemplo de nuevos retos personales y profesionales vinculados con la diversidad cultural y artística.

La competencia clave personal, social y aprender a aprender hace referencia a mostrar sensibilidad hacia las emociones y las experiencias del resto, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y

desarrollar la inteligencia. La contribución de esta competencia específica fomenta esta capacidad. Y también aporta a la competencia emprendedora, ya que implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otros crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, la reflexión ética, el pensamiento crítico y constructivo dentro de los procesos creativos y de innovación. Despertar la disposición a aprender, a arriesgar, a tomar decisiones y colaborar para llevar las ideas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor cultural y social.

7.6. ELEMENTOS TRANSVERSALES

Los elementos transversales, que no son materias añadidas, sino un conjunto de conocimientos, hábitos, valores, etc., deben entrar a formar parte del desarrollo de todas y cada una de las materias básicas en que se organiza el currículo.

La educación tiene por finalidad capacitar a los individuos para que se desenvuelvan en su medio de forma autónoma y para ello contribuye a desarrollar en los alumnos y alumnas aquellas capacidades que les van a proporcionar ser ciudadanos plenos. Pero hay cuestiones trascendentales que no se abordan de forma exclusivamente académica como el trabajo del desarrollo y construcción personal. Nos encontramos con la necesidad de educar a los alumnos y alumnas en valores y ayudarles a aprender a vivir, adoptando una forma de vida que sea posible sostener, para crear ciudadanos libres, autónomos y con principios para enfrentarse de forma crítica en la sociedad que les acoge. Esta sociedad demanda que no solo se transmitan conocimientos, sino que las escuelas formen a personas que sean capaces de vivir y convivir en el respeto, la libertad y los principios democráticos.

Los temas transversales son contenidos básicamente actitudinales que van a influir en el comportamiento conductual de nuestro alumnado. Son valores importantes tanto para el desarrollo integral y personal de nuestro alumnado, como para el desarrollo de una sociedad más libre, democrática, respetuosa con el medio y tolerante.

Elementos relacionados con las competencias que se desarrollan especialmente en Cultura audiovisual son:

- Comprensión lectora y expresión oral y escrita.
- Comunicación audiovisual.
- Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
- Emprendimiento.
- Educación cívica y constitucional.

Otros elementos que pueden desarrollarse transversalmente son:

- El desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.
- El aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a

las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.

- La programación docente debe comprender en todo caso la prevención de la violencia de género, de la violencia contra las personas con discapacidad, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia.
- Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.
- El desarrollo sostenible y el medio ambiente, los hábitos de vida saludables, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.
- La mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico, con el fin de que el alumnado conozca sus derechos y deberes como usuario de las vías, en calidad de peatón, viajero y conductor de bicicletas o vehículos a motor, respete las normas y señales, y se favorezca la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía con actuaciones adecuadas tendentes a evitar los accidentes de tráfico y sus secuelas.
- La LOMLOE hace especial hincapié en la equidad, la inclusión y la igualdad de acceso de todos los alumnos al sistema educativo como medio de conseguir una sociedad más justa y que garantice el derecho a la educación recogido en el artículo 27 de la Constitución.

7.7. SABERES BÁSICOS

Introducción.

Los saberes básicos siguientes han sido seleccionados como el conjunto de conocimientos necesarios para adquirir y desarrollar las competencias específicas que se han formulado previamente.

La materia alcanza saberes de diferentes lenguajes artísticos, tales como la fotografía, el cine, la radio, la televisión, los videojuegos o los formatos de otros medios audiovisuales multimedia de difusión por la red.

A través de los conocimientos y la práctica creativa que implican se debería permitir el trabajo para lograr las competencias específicas de la materia.

Las producciones artísticas audiovisuales creadas en el aula se deberían sostener sobre la base de saberes fundamentales para el bagaje personal, social y cultural del alumnado. El profesorado debería enfocarlos con la flexibilidad necesaria para adaptarlos y ampliarlos, si es el caso, con el fin de dar respuesta a las necesidades educativas concretas de su alumnado, su diversidad y las características socioculturales del entorno del centro.

Los saberes se organizan en dos bloques: el primero de ellos, conformado por saberes relacionados con la percepción y análisis de las artes audiovisuales. Una toma de contacto con la idea de la recepción a través del análisis y la comunicación de obras o piezas audiovisuales como elementos para el desarrollo en cuanto que personas críticas y la apreciación del repertorio y

patrimonio cultural del entorno del alumnado y del mundo.

Por otro lado, el segundo bloque recoge un conjunto de saberes prácticos y de experimentación indispensables del proceso creativo que aportará al alumnado las destrezas y las habilidades necesarias para comunicarse a través de la práctica artística audiovisual.

BLOQUE 1. PERCEPCIÓN Y ANÁLISIS

SUBBLOQUE 1.1. PERCEPCIÓN

Los saberes de este subbloque son transversales a todas las competencias a pesar de estar especialmente vinculados a la C1 y C2.

LA IMAGEN FIJA

- Principales etapas de la historia de la fotografía: orígenes, autores, corrientes.
- Aplicaciones y géneros fotográficos (artística, documental, científica, publicitaria).
- Sistemas tecnológicos fotográficos: corrección técnica y expresiva.
- Manifestaciones fotográficas contemporáneas.

LA IMAGEN EN MOVIMIENTO

- Elementos en la recepción: información previa, observación, impacto.
- Cimientos históricos de las tecnologías del cine y las artes audiovisuales: el proceso hacia la imagen en movimiento.
- Evolución e influencia del cine en el contexto histórico, sociocultural, artístico y comunicativo. Orígenes, autores, corrientes.
- Sistemas tecnológicos audiovisuales: corrección técnica y expresiva.
- Manifestaciones cinematográficas y audiovisuales contemporáneas.

LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

- Características y evolución de los medios de comunicación audiovisual: radio, televisión, medios multimedia actuales, podcast, videos, Videojuegos.
- Lenguaje, géneros y formatos de la radio y la televisión: características técnicas y expresivas.
- Redes y socialización de la información, comunicación y creación.
- Lo audiovisual en la sociedad contemporánea: diversidad de medios y entornos profesionales relacionados.

SUBBLOQUE 1.2. ANÁLISIS

Los saberes de este subbloque son transversales a todas las competencias a pesar de estar especialmente vinculados a la C3.

LOS LENGUAJES AUDIOVISUALES

- Elementos formales de la imagen y su capacidad expresiva y narrativa. Signos básicos. Luz. Color. Planificación y encuadre. Composición. Tiempo. Sonido. Texto.
- Formatos audiovisuales. Aspectos formales.
- Códigos específicos audiovisuales: fotográfico, cinematográfico, radiofónico, televisivo y multimedia.
- Manifestaciones audiovisuales contemporáneas.
- Vocabulario relativo a los diferentes lenguajes y medios.

IMAGEN Y SIGNIFICADO

- Patrimonio audiovisual valenciano y de diferentes culturas.
- Elementos relativos a la percepción audiovisual: sensación y memoria visual. Percepción de la realidad.
- Tipologías, características y funciones de la imagen.
- Lectura crítica de imágenes de diferentes épocas, géneros y movimientos estéticos variados.
- Dimensión artística, lúdica e ideológica: forma y contenido.
- Valores y categorías estéticas. Capacidad expresiva y comunicativa.
- Actitudes éticas de creador y receptor.
- Redes sociales: comunicación, creación audiovisual y uso responsable.

BLOQUE 2. CREACIÓN

SUBBLOQUE 2.1. NARRATIVA AUDIOVISUAL

Los saberes de este subbloque son transversales a todas las competencias a pesar de estar especialmente vinculados a la C4 y C5.

LA NARRACIÓN FIGURATIVA

- Estímulos para la creación. Fuentes y referencias.
- Géneros cinematográficos y audiovisuales.
- Estrategias de creatividad y toma de decisiones.
- La estructura fílmica: plano, escena y secuencia.
- El guion. Fases de elaboración: idea, sinopsis, argumento, escaleta, tratamiento. Tipología: literario, técnico, gráfico. Elementos: personajes, diálogos, secuencia, conflicto.
- Puesta en escena: localizaciones, elementos visuales, interpretación, caracterización y movimiento de personajes.
- Montaje audiovisual. Articulación tiempo y espacio.

LA INTEGRACIÓN DEL SONIDO

- Relación entre imagen y sonido: tipología, función expresiva del sonido.
- Elementos técnicos: grabación y edición de sonido. Sincronía. Recreación.
- La música en el cine y medios audiovisuales: conceptos y funciones expresivas.
- Montaje audiovisual a partir del sonido.

SUBBLOQUE 2.2 PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

Los saberes de este subbloque son transversales a todas las competencias, a pesar de estar especialmente vinculados a la C4, C5 y C6.

LA PLANIFICACIÓN

- Tipología de proyectos.
- Fases de trabajo: preproducción, rodaje/grabación o toma de imágenes y posproducción.
- Equipos y distribución inclusiva de roles en la producción audiovisual.
- Pautas de atención, percepción y sentido crítico en la planificación.
- Técnicas de escucha activa, responsabilidad y sentido ético.
- Medios técnicos de realización: cámara. Elementos de iluminación. Elementos de grabación de sonido. Herramientas digitales para el diseño y la animación.

- Postproducción. Introducción a la edición no lineal: continuidad, paso del tiempo, transición entre planos y secuencias, ritmo. Efectos de imágenes. Retoque digital. Etalonaje y sonorización.
- Normativa vigente en relación con licencias de uso de elementos.
- Valoración y evaluación de procesos y resultados.

LA DIFUSIÓN

- Espacios de exhibición convencionales.
- Espacios alternativos, redes, muestras y festivales.
- Recursos digitales aplicados a la difusión de proyectos artísticos.
- Estudios y profesiones relacionadas con la creación, la producción y la difusión audiovisual. Oportunidades de desarrollo personal, social y económico.

7.8. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

1ª EVALUACIÓN

- La imagen fija.
- Imagen y significado.
- Planificación, creación y difusión de producciones visuales.

2ª EVALUACIÓN

- La imagen en movimiento.
- Los lenguajes audiovisuales.
- Los medios de comunicación audiovisual.
- Planificación, creación y difusión de producciones audiovisuales.

3ª EVALUACIÓN

- La narración figurativa.
- La integración del sonido.
- Planificación, creación y difusión de producciones audiovisuales.

7.9. ASPECTOS DIDÁCTICOS Y METODOLÓGICOS. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Metodología general

La metodología aplicada será la basada sobre todo en la praxis y el autodescubrimiento. Cada alumno utilizará un archivador donde ordenará los contenidos teóricos, así como apuntes,

esquemas, bocetos, enunciados de ejercicios prácticos o finales, trazados geométricos, obras realizadas bidimensionales, fotocopias, etc.

Trabjará en grupo, donde compartirá sus experiencias (tanto exitosas como erróneas), con sus compañeros, además los diferentes grupos asumirán responsabilidades de orden y limpieza.

A nivel individual, cada alumno realizará ejercicios teórico-prácticos, tanto de forma digital, como analógica. Utilizará la plataforma AULES para realizar otro tipo de actividades, y usará su identidad corporativa a través de un email, donde almacenará el resultado de sus proyectos y enviará los resultados a la cuenta de correo proporcionada por el profesor/a. La edición de imágenes, animaciones y videos se realizarán utilizando tablets o pcs. También aprenderán la edición de imagen y video a través de programas de edición gratuitos (Gimp, Photodirector, Inkscape, Movie Maker...).

Situaciones de aprendizaje

Para que todas las dimensiones de la materia Cultura Audiovisual se puedan implementar plenamente en el aula, es importante prestar atención al entorno pedagógico en el que se desarrolla el alumnado.

La asignatura de Cultura Audiovisual permitirá la construcción de conocimientos integradores basados en un aprendizaje esencialmente procedimental, sin obviar, no obstante, la teoría y la conceptualización, ni las actitudes y valores que estos aprendizajes comportan necesariamente.

El aula de Cultura Audiovisual debe ser un lugar donde se producen numerosas acciones e intercambios en un clima de confianza y respeto. Que proporcione a los estudiantes un entorno de apoyo donde se sientan libres de asumir riesgos, mostrar iniciativa y ser creativos y autónomos. Será el espacio del aula, portanto, un lugar de aprendizaje adaptado a los requisitos de recepción, valoración, análisis, creación, producción y difusión de obras audiovisuales, y ofrecerá un entorno rico en recursos documentales y artísticos de calidad. Además los alumnos tendrán a su disposición herramientas y soportes tecnológicos, libros y material multimedia para estimular la creatividad, proporcionar elementos para la reflexión y enriquecer su conocimiento sobre la cultura audiovisual.

Con tal de favorecer el análisis, se realizará una selección de obras y fragmentos audiovisuales, que se visualizarán en clase. Además se trabajarán procesos de interpretación, creación y comunicación, a integrar sus experiencias y a desarrollar la propia conciencia, prestando una atención especial a sus necesidades físicas, cognitivas y sociales particulares.

Con tal de propulsar la interdisciplinariedad, se le dará importancia a la cultura audiovisual en el mundo contemporáneo y se establecerán vínculos entre el pasado y el presente o entre las diferentes formas de las artes o disciplinas implicadas, manteniéndose al día de la evolución del mundo audiovisual y mediático.

En cuanto a los contenidos, se expondrá a los alumnos y se les permitirá trabajar sobre una gama muy amplia de experiencias estéticas, buscando ir más allá de los tópicos y los estereotipos

para buscar soluciones nuevas. También en la expresividad y la investigación de la originalidad en la creación, la realización y la valoración de las obras audiovisuales.

Ya sea en situaciones de creación, realización o valoración, los estudiantes experimentarán las ventajas, los retos y la sinergia del trabajo en equipo, considerando al grupo como primer público, y usarán su juicio crítico y estético para ayudarse mutuamente a progresar en el trabajo creativo.

Con el objetivo de atender a la diversidad de intereses y necesidades del alumnado, se incorporarán los principios del diseño universal, asegurándonos de que no hay barreras que impidan la accesibilidad física, cognitiva, sensorial y emocional para garantizar su participación y el aprendizaje.

Recursos didácticos y organizativos

Como recursos didácticos en el aula- taller el alumno dispondrá de los siguientes:

- Ordenador con acceso a internet para búsqueda de información y manipulación de imágenes con programas básicos de diseño y retoque fotográfico.
- Archivo gráfico del aula-taller compuesto por más de 1000 imágenes plastificadas, tanto fotográficas, como láminas de obras de arte, organizadas por distintos periodos de la historia.
- Un archivo digital de todos los conceptos a estudiar a lo largo del curso.
- Una pantalla de TV de 79", donde se realizará el visionado de documentales artísticos, videos, imágenes de obras artísticas, y presentaciones multimedia de los conceptos y contenidos a estudiar.
- Cañón multimedia para la proyección de imágenes, visionado de documentales. artísticos y presentaciones multimedia de los conceptos y contenidos a estudiar.
- Un estudio de animación compuesto por dos focos de luz y una base de sujeción de la cámara.
- Grupos de trabajo compuestos por mesas reunidas formando 4 grandes bancos de trabajo.
- Un panel de turnos de limpieza y orden rotativos dentro de cada subgrupo de trabajo, tanto para asignar tareas de taller como para evaluar a los alumnos.
- Un armario de herramientas y materiales con todo lo necesario para crear, mantener y restaurar, tanto el utillaje, como las técnicas a realizar en clase.
- Un armario donde los alumnos guardarán sus materiales y trabajos en carpetas de cartón duro.
- Un armario con bandejas, diferenciadas por colores, con herramientas y materiales a disposición de los alumnos.
- Un panel de recursos didácticos, colocados en fundas y con chinchetas, para que el alumnado lo use como panel de consulta.
- Una zona de secado de los trabajos realizados al fondo del aula, compuesta por estanterías.
- Una zona de exposiciones con un panel en el fondo del aula, con diferentes resultados

obtenidos por alumnos sobre diferentes técnicas trabajadas en clase.

- Una pila con una bancada, provista con material de limpieza, pinceles, botes y demás herramientas para técnicas húmedas.
- Biblioteca del aula con algunos libros fundamentales para el desarrollo de la asignatura.
- 20 Tablets digitales táctiles para estudiar y practicar con los programas CAD.
- 4 cámaras fotográficas digitales.

7.10. ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Las actividades realizadas en la asignatura se pueden dividir en tres grupos: Ejercicios teorico-prácticos, pruebas objetivas y registro de los contenidos en el archivador del alumno.

Ejercicios teorico-prácticos

Serán el núcleo fundamental de las unidades didácticas y abarcarán una amplia gama de actividades usando soportes informáticos y digitales, así como ejercicios de análisis, reflexión y desarrollo de contenidos.

- Análisis de producciones audiovisuales. Tanto clásicas, como contemporáneas, desde un punto de vista técnico y semántico, tanto en grupo de forma coloquial, como de forma individual.
- Análisis de imágenes informativas, exhortativas, estéticas y expresivas, en diferentes soportes, tanto publicitarios, como artísticos. Dicho análisis será realizado en grupo de forma coloquial, así como de forma individual.
- Realización de carteles publicitarios, mediante la manipulación de imágenes a través del empleo del collage.
- Realización de fotografías atendiendo a los diferentes géneros fotográficos (artístico, documental, científico, publicitario), y estudio técnico de las propiedades y funciones de la cámara fotográfica.
- Estudio de los lenguajes, géneros y formatos de la radio y la televisión: características técnicas y expresivas, mediante el uso de esquemas y ejercicios escritos de análisis.
- Análisis, tanto en grupo de forma coloquial, como de forma individual, de las redes sociales, y estudio de su comunicación y creación.
- Análisis, tanto en grupo de forma coloquial, como de forma individual de los espacios de exhibición de producciones convencionales (redes, muestras, festivales), así como otros medios alternativos.
- Realización de la preproducción de microrelatos, mediante el desarrollo de un story board, y un layout, a través del estudio del guion, las fases de elaboración (idea, sinopsis, argumento, escaleta, tratamiento, personajes, diálogos, secuencia, conflicto).
- Estudio del guión (principio, nudo y desenlace), mediante el análisis, tanto en grupo de forma coloquial, como de forma individual, a través de producciones audiovisuales clásicas y contemporáneas.

- Grabación y edición de microrelatos, atendiendo a la estructura fílmica (plano, escena y secuencia), y desarrollo de la puesta en escena (localizaciones, elementos visuales, interpretación, caracterización y movimiento de personajes).
- Grabación y edición de sonido en soportes informáticos. Sincronía. Recreación. Elaboración de un montaje audiovisual a partir del sonido.
- Estudio de las herramientas digitales para el diseño y la animación, tanto en medios informáticos como tradicionales.
- Análisis, tanto en grupo de forma coloquial, como de forma individual, de cortometrajes animados, y estudio de su comunicación y creación.
- Realización y edición usando diferentes técnicas de animación (stop motion, arena, cartoon).
- Puesta en común por parte del alumnado de las conclusiones o dificultades encontradas, así como los resultados, con la consiguiente autoevaluación grupal.

Pruebas objetivas de desarrollo y reconocimiento

Después de todos los procesos de enseñanza-aprendizaje de los grupos de saberes presentes en las unidades didácticas, si fuera necesario, el alumno realizará una prueba objetiva, a través de la plataforma AULES, o en formato analógico, en el aula, que se evaluará con una nota del 0 a 10.

Archivador del alumno

El alumno dispondrá un archivador de papel donde ordenará y almacenará los contenidos conceptuales, esquemas, resúmenes, reglas nemotécnicas y todo lo referente a bocetos, dibujos, croquis, storyboards, etc, de los contenidos impartidos en la asignatura.

7.11. EVALUACIÓN DEL ALUMNADO

Para la evaluación del alumnado se seguirán unos criterios de evaluación que el profesor aplicará de la forma más objetiva posible, hará uso de unos instrumentos de evaluación y a través de unos criterios de calificación asignará una nota del 1 al 10 a los alumnos. Para la evaluación de las competencias básicas y específicas, los contenidos se organizarán en base a las competencias específicas, ya que estas están diseñadas e integran a las competencias clave.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1

Investigar sobre la historia y los contextos de la fotografía comparando propuestas de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, apreciando su aportación a los ámbitos

artístico y sociocultural.

Para obtener una evaluación positiva en dicha competencia el alumno deberá realizar de forma eficiente las siguientes tareas:

- Describir las principales características formales, estéticas, expresivas y técnicas de imágenes fijas, identificando la función comunicativa en su contexto.
- Identificar el género de varias imágenes fijas teniendo en cuenta las características propias de cada una, estableciendo conexiones entre sus características formales, su contexto y las temáticas que tratan.
- Describir los elementos de la dimensión sociocultural de la fotografía, estableciendo una conexión entre los elementos expresivos y el impacto que tienen sobre los receptores.

Competencia específica 2

Identificar los cimientos de las artes y tecnologías del cine y los medios de comunicación audiovisual, comparando propuestas de diferentes contextos históricos y estilos y valorando su influencia en la dimensión artística, comunicativa y sociocultural.

Para obtener una evaluación positiva en dicha competencia el alumno deberá realizar de forma eficiente las siguientes tareas:

- Describir las características de las producciones audiovisuales de radio y podcast, identificando los elementos materiales y comunicativos, y valorando su adecuación a las necesidades de la comunicación social actual.
- Describir las principales características formales, estéticas, expresivas y técnicas del cine, analizando varias piezas audiovisuales e identificando la función comunicativa en su contexto histórico.
- Identificar los elementos de la dimensión sociocultural del cine, distinguiendo estereotipos, formas de manipulación y valorando la contribución a la libertad de expresión y al patrimonio cultural.

Competencia específica 3

Analizar imágenes fotográficas producciones audiovisuales de épocas, géneros y tipologías diversas desde un punto de vista crítico y estético, relacionando los elementos formales con la intención funcional, estética, expresiva y comunicativa.

Para obtener una evaluación positiva en dicha competencia el alumno deberá realizar de forma eficiente las siguientes tareas:

- Identificar elementos expresivos de imágenes y producciones audiovisuales buscando información adicional, estableciendo conexiones con referentes culturales y determinando su significado.
- Argumentar sobre producciones audiovisuales, comunicando sus valoraciones personales críticas y estéticas, haciendo un uso adecuado del vocabulario específico de los diferentes lenguajes y medios.
- Compartir argumentos y criterios de valoración sobre producciones audiovisuales a través de diferentes canales y contextos, mostrando respeto por las obras y mostrando apertura hacia las opiniones de los otros.

Competencia específica 4

Diseñar creaciones de diversas tipologías, géneros y formatos audiovisuales, a partir de estímulos diversos, orientando el uso estructurado de los elementos y códigos hacia diferentes funciones y argumentando sobre la influencia que tienen sobre los receptores potenciales.

Para obtener una evaluación positiva en dicha competencia el alumno deberá realizar de forma eficiente las siguientes tareas:

- Explorar diferentes aproximaciones en la transmisión de ideas, sentimientos o emociones mediante la realización de creaciones audiovisuales diversas adaptadas a diferentes grupos y tipos de receptores.
- Elaborar un proyecto audiovisual valorando su artística, lúdica e ideológica, justificando las decisiones tomadas y ejerciendo, con criterio y respeto, la libertad de expresión personal.
- Planificar las fases de una producción audiovisual sencilla individual y/o colectiva mediante un proceso creativo de elección de ideas y gestión de recursos materiales y humanos de manera sostenible e integradora, y valorando la dimensión profesional vinculada a las diferentes áreas.

Competencia específica 5

Realizar producciones audiovisuales individuales o colectivas de forma creativa, crítica y responsable usando con corrección técnica y expresiva los códigos, estructuras, procesos y tecnologías de la fotografía, el cine y otros medios audiovisuales.

Para obtener una evaluación positiva en dicha competencia el alumno deberá realizar de forma eficiente las siguientes tareas:

- Aplicar herramientas tecnológicas de producción de imágenes en la realización de proyectos diversos, desarrollando diferentes dinámicas de trabajo individual y en grupo, de manera activa, planificada, respetuosa y responsable.
- Crear producciones audiovisuales que den forma coherente a la intencionalidad comunicativa, haciendo uso de los elementos de la narrativa visual y la integración del sonido con exigencia a la calidad del acabado.

- Aplicar criterios de sostenibilidad, innovación e inclusión en las fases de una producción audiovisual.

Competencia específica 6

Comunicar producciones audiovisuales a través de diferentes canales y contextos compartiendo la experiencia del proceso de creación y justificando la selección de ideas técnicas, herramientas y procedimientos en la evaluación crítica del producto final.

Para obtener una evaluación positiva en dicha competencia el alumno deberá realizar de forma eficiente las siguientes tareas:

- Explorar diferentes formas de difundir las producciones audiovisuales valorando el impacto en la recepción según los diferentes contextos.
- Compartir la experiencia creativa de selección y toma de decisiones en función del mensaje que se quiere comunicar, valorando la relación entre la intención, el proceso y la producción, y evaluando su resultado.
- Difundir producciones audiovisuales considerando aspectos éticos, legales, de seguridad, de sostenibilidad y de identidad digital.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Una evaluación continuada y formativa exige el uso de múltiples instrumentos que nos permitirán recoger información fiable que nos ayudará a evaluar de forma eficiente. Serán instrumentos de evaluación del alumnado:

- Ejercicios y pruebas, tanto objetivas, como de desarrollo realizados en clase y/o como tareas de casa.
- La observación en la comprensión y aplicación de los conceptos, técnicos y semánticos estudiados en clase.
- La observación en el uso de la cámara fotográfica, así como en diferentes soportes informáticos.
- La observación, en sus diferentes fases, de procesos de preproducción y producción, de proyectos audiovisuales, atendiendo a criterios de organización, temporalización y control de tiempos y espacios.
- La valoración de la atención y colaboración en clase, así como la participación activa en debates y coloquios, respecto a producciones artísticas y audiovisuales.
- El registro de la asistencia y aportación del material adecuado cada día por parte del alumno.
- La correcta presentación de los trabajos de forma adecuada, así como la puntualidad en la entrega.

- La valoración del respeto al profesor y los compañeros, así como una valoración positiva de las manifestaciones artísticas y culturales, tanto clásicas, como contemporáneas.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Ejercicios teórico-prácticos y pruebas objetivas _____ 80 %
 Actitud _____ 20 %

Además del cálculo de la nota en los diferentes apartados expuestos anteriormente, se tendrán en cuenta las siguientes condiciones para alcanzar una evaluación positiva:

- De faltar algún ejercicio y no estar justificada su falta de entrega, se penalizará en el apartado de actitud.
- No entregar los trabajos solicitados por el profesor/a dentro del plazo establecido descontará de la nota obtenida en el apartado de actitud.
- Las faltas de asistencia sin justificar descontarán de la nota de actitud. No se considera una falta justificada aquella que forme parte de un viaje familiar que no sea debido a unas circunstancias comprensibles.
- Las faltas de respeto hacia cualquier miembro de la comunidad educativa y los compañeros descontarán de la nota en el apartado de actitud.
- El uso inadecuado de los materiales, herramientas y espacios del aula-taller, descontará la nota en el apartado de actitud.
- Para alcanzar una evaluación positiva en cada evaluación, el alumno deberá entregar, dentro de los plazos establecidos, su cuaderno. En caso de no entregarlo sin una justificación adecuada, su nota máxima total será un 4 por evaluación.

Para la nota final del curso se hará la media aritmética de la nota de las tres evaluaciones, atendiendo siempre a los criterios de evaluación continua establecidos por el profesor.

7.12. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Los diferentes ritmos de aprendizaje presentes en el aula-taller, harán que el desarrollo de los ejercicios del alumnado sea un proceso personal y diferente en cada caso.

Debido al carácter artístico de la asignatura, será necesaria la participación de los alumnos en debates, coloquios, ejercicios de reflexión y expresión personales, donde se aceptarán todo tipo de opiniones, siempre dentro del marco de los valores que se defienden en la constitución española, y se sancionarán todas aquellas opiniones relacionadas, con la discriminación de género, raza, o cultura, articulando de forma responsable y objetiva, por parte del profesor, las manifestaciones de tipo político o religioso.

La atención a la diversidad se realizará atendiendo a los diferentes ritmos de aprendizaje, así como a las dificultades de comprensión y expresión de razonamientos. Si algún estudiante presentara un ritmo de aprendizaje o una capacidad de comprensión/expresión muy diferente a los demás, tanto en su exceso, como en su defecto, se diseñarán actividades de refuerzo y

ampliación en cada caso.

ACTIVIDADES DE REFUERZO Y AMPLIACIÓN

El profesor propondrá actividades extras a aquellos alumnos que presenten ritmos de aprendizaje muy bajos, que realizarán en casa. Para el trabajo en clase, debido a la dificultad técnica en la articulación de tantos medios, tanto técnicos, como conceptuales y procedimentales, aquellos alumnos que presenten dificultades de comprensión/expresión, realizarán ejercicios más sencillos y de forma secuenciada, hasta alcanzar los propuestos en clase.

Aquellos alumnos cuyos conocimientos previos detectados sobre los saberes que se están trabajando, sean superiores a los del resto se les propondrán mejoras en el ejercicio a realizar, así como la posibilidad de ejecutar varias propuestas del mismo ejercicio.

EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA PENDIENTE DE CULTURA AUDIOVISUAL

Para que el alumno obtenga una evaluación positiva en la asignatura pendiente de Cultura Audiovisual de cursos anteriores, se presentará a un examen, donde se evaluarán los contenidos propios de curso pendiente. En la puerta de las aulas de dibujo se anunciará la fecha del examen, al profesor que debe dirigirse, así como la fecha de recogida y entrega del material de apoyo para realizar dicha prueba.

Material de apoyo. Cuaderno de ejercicios.

El alumno recogerá en el departamento de dibujo a finales de la 1ª evaluación un cuaderno de apoyo, con ejercicios prácticos y teóricos, así como las indicaciones de técnicas de producción audiovisual a realizar, consejos prácticos y ejemplos de ejercicios similares. Dicho cuaderno será obligatorio y podrá mejorar la nota obtenida en el examen como se describe más adelante.

Prueba objetiva y práctica. Examen.

El alumno en la fecha indicada, previa a la fecha de evaluación de pendientes, se presentará con el material indicado en el cuaderno de ejercicios, se le podrá dejar material siempre y cuando el suyo propio este defectuoso o estropeado, y en ningún caso se le dejara material que no haya traído por una causa justificada por los padres o tutores legales. Dispondrá del tiempo estipulado por el departamento y dicha prueba contará para la calificación general de ese curso como se describe más adelante.

Criterios de calificación

Para obtener una calificación positiva y superar la asignatura pendiente el alumno deberá obtener un 5 en la nota del examen, pudiendo mejorar la nota de éste el cuaderno de ejercicios

realizado, así como los ejercicios en soporte digital, efectuados a partir de dicho cuaderno, hasta en un 20 %.

7.13. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Para este curso escolar se han planteados las siguientes actividades extraescolares y complementarias:

- Exposición en el primer piso "Miguel, palabras que transforman el mundo", del 60 aniversario del instituto (realizado y montado por alumnos de taller de pintura y escultura de 4º ESO). 25 de septiembre de 2023.
- Exposición de obras de alumnos (realizado y montado por alumnos de Expresión artística de 4º ESO). 22 de septiembre de 2023.
- Exposición en la zona de exposiciones de la segunda planta "Poemas visuales de Miguel", del 60 aniversario del instituto (realizado y montado por alumnos de taller de pintura y escultura de 4º ESO). 16 de octubre de 2023.
- Exposición de caligramas a partir de la obra de Miguel Hernández en las puertas de las aulas, del 60 aniversario del instituto (realizado y montado por alumnos de Expresión artística de 4º ESO). 11 de enero de 2024.
- Montaje y exposición en la zona de exposiciones del instituto "8 de marzo, día internacional de la mujer". (realizado y montado por alumnos de taller de pintura y escultura de 4º ESO). 8 de marzo de 2024
- Visita-taller en el MUA (museo de la universidad de Alicante) sobre la obra de Eusebio Sempere "La luz de Sempere" (alumnos de Expresión artística de 4º ESO). 19 de diciembre de 2024.
- Diseño y montaje del pasillo del terror de halloween, y del photocall. (Departamento de dibujo). 30 de octubre.
- Diseño y montaje de las puertas navideñas de las aulas de dibujo (realizado y montado por alumnos de Expresión artística de 4º ESO). Sin fecha en diciembre.
- Diseño y montaje del concurso de disfraces del carnaval (departamento de dibujo). Sin fecha en febrero.
- Exposición en la zona de exposiciones de la segunda planta "Día mundial del arte" (realizado y montado por alumnos de taller de Expresión artística de 4º ESO). 14 de abril de 2024.
- Diseño y montaje de las jornadas culturales de "ludonautas 2024" (departamento de dibujo). Sin fecha en junio.
- Visita a la exposición de fotografía Espacio Plaza Séneca (alumnos de la asignatura de Cultura Audivisual de 1º de bachillerato). Fecha sin determinar.

- Visita a la exposición de fotografía de las Cigarreras (alumnos de la asignatura de Cultura Audiovisual de 1º de bachillerato). Fecha sin determinar.

7.14. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE E INDICADORES DE LOGRO

Al final de cada unidad didáctica los alumnos debatirán en clase no sólo los resultados obtenidos y el proceso de trabajo realizado, sino también las dificultades encontradas tanto en la praxis, como en el planteamiento de los ejercicios por parte del profesor, así como el nivel de dificultad de las propuestas realizadas y las posibles soluciones ante planteamientos erróneos. La autoevaluación formará parte del día a día en el aula, tomando direcciones diferentes y modificando la metodología y la programación si fuese necesario.

Por parte del departamento de dibujo se realizará la “memoria final del curso”, que se entregará en dirección. Por parte del Instituto se analizarán los datos obtenidos a lo largo del curso de los diferentes grupos y se darán a conocer al claustro para su posterior análisis.

INDICADORES DE LOGRO

Los indicadores de logro son variables que revelan los atributos, cualidades, propiedades, condiciones, requisitos, que se comprobarán de cada resultado para determinar si se logra o no. Los indicadores sirven para precisar y objetivar lo que hay que evaluar; por ejemplo, calidad, organización, corrección. Al final de cada evaluación, los profesores realizarán una autoevaluación en base a los siguientes indicadores de logro:

1. Los resultados son adecuados en base al historial recogido en la materia, a los del anterior trimestre o a otros referentes (cuantificar y recoger por informe interno).
2. La temporalización de las unidades didáctica y su adecuación.
3. Los mapas curriculares dan respuesta a la organización temática coherente buscada .
4. Los resultados de aprendizaje representan lo considerado básico por el departamento
5. Las situaciones de aprendizaje son adecuadas y permiten una resolución eficaz.
6. Los ejes de la evaluación comunes al departamento reflejan objetivamente los aprendizajes.
7. Las propuestas a nivel de atención a la diversidad dan respuesta a la realidad del alumnado.
8. Los materiales curriculares son los adecuados en base a las Unidades Didácticas propuestas.
9. Se han aplicado eficazmente las medidas de atención a la diversidad.
10. Las ACIS, si las hay, son ajustadas al alumnado y a su desarrollo de las capacidades.

8. ASIGNATURA DE DIBUJO TÉCNICO 1 y 2 DE 1º Y 2º DE BACHILLERATO

Asignatura optativa de 1º y 2º de bachillerato. (4 horas semanales).

8.1. JUSTIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

Denominamos programación didáctica al **documento que recoge el conjunto de criterios y decisiones que permiten adecuar el currículo, prescrito en la normativa en vigor, a un determinado contexto educativo.**

La programación didáctica de Cultura audiovisual de 1.º de bachillerato pretende la concreción de los elementos del currículo actual, con la finalidad de lograr los objetivos, así como el desarrollo de las competencias clave expresados en la norma, contribuyendo, del modo que esta determina, al logro de las finalidades de la ESO en los ámbitos de aplicación de la nueva Ley Orgánica.

Esta programación se articula en torno a los criterios preceptivos expresados en la normativa vigente, a saber:

- **LOMLOE** (Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, publicada en el BOE de 30 de diciembre de 2020).
- **Real Decreto 984/2021**, de 16 de noviembre, por el que se regula la evaluación y promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional (publicada en el BOE el 17 de diciembre de 2021).
- **Real Decreto 217/2022**, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

Esta normativa recoge los siguientes elementos del currículo:

a) **Objetivos:** logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.

b) **Competencias clave:** desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Las competencias clave aparecen recogidas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.

c) **Competencias específicas:** desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado, y por otra, los saberes básicos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación.

d) **Criterios de evaluación:** referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.

e) **Saberes básicos:** conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas.

f) **Situaciones de aprendizaje:** situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.

8.2. INTRODUCCIÓN

El dibujo técnico es un medio de expresión primordial en el desarrollo de procesos de investigación científica, de proyectos tecnológicos y de creación de un producto industrial o artístico.

Formaliza o visualiza lo que se está diseñando o descubriendo, proporcionando desde una primera concreción de posibles soluciones, hasta la última fase del desarrollo, en que se presentan los resultados en planos normalizados, garantizando una interpretación objetiva y precisa.

Es un lenguaje indispensable para todas aquellas personas que se relacionen técnicamente a cualquier nivel y quieran convertir su trabajo en una actividad creadora. Contribuye eficazmente a comunicar ideas en cualquier momento de su desarrollo; en fase inicial es un buen instrumento para desarrollar, mediante la confrontación de opiniones, trabajos de investigación o propuestas de diseños. Esta función de comunicación que caracteriza al dibujo técnico favorece las fases de creación y la posterior difusión informativa del objeto diseñado.

La materia potencia la visión espacial del alumnado mediante la representación tridimensional sobre el plano, la resolución de problemas gráficos y los proyectos grupales e individuales, donde la creatividad, pensamiento crítico, respeto y empatía confluyen en objetivos comunes. El carácter integrador y multidisciplinar de la asignatura conlleva una metodología activa y participativa, de aprendizaje por descubrimiento, de experimentación sobre la base de resolución de problemas prácticos, o mediante la participación en proyectos interdisciplinares, contribuyendo tanto al desarrollo de las competencias clave correspondientes, como a la adquisición de los objetivos de etapa. Se abordan también retos del siglo XXI de forma integrada durante los dos años de bachillerato, como el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, el consumo responsable y la valoración de la diversidad personal y cultural.

Dentro de las competencias clave, encontramos diversas conexiones con la competencia matemática, en ciencia, tecnología e ingeniería, en perfecta consonancia en los referentes arquitectónicos, industriales o de otro ámbito artístico y que evidencia la estrecha relación entre el dibujo técnico y las matemáticas.

La competencia en conciencia y expresión culturales se refleja en los diseños analizados, desde su variedad estilística, de procedencia y constructiva. Esta competencia permite no sólo conocer y valorar el patrimonio local a partir del contexto en el que este se ha desarrollado, sino también abrirse a otras sociedades y culturas, mostrando interés hacia ellas.

La competencia digital se desarrolla tanto en el estudio de obras de arquitectura, ingeniería u otros elementos creativos como en la experimentación con las herramientas básicas de programas de diseño, comparándolas con el instrumental tradicional de dibujo técnico.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual de secundaria obligatoria provee al alumnado de los fundamentos geométricos y la visión espacial inicial de sistemas de representación, conceptos éstos que dan base y continuidad a un estudio más avanzado en este nivel. Del mismo modo, el aprendizaje colaborativo de proyectos interdisciplinares plásticos sirve de vehículo para posteriores tareas similares en esta etapa.

La transversalidad de los aprendizajes se evidencia en otras materias del bachillerato de Artes como Diseño, donde los sistemas de representación y las formas geométricas son necesarios para la concepción y desarrollo de producto. El Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño se configura en bloques de contenido similares pero enfocados a la disciplina práctica del diseño. Con Fundamentos del Arte se profundiza en la presencia de la geometría, en los diferentes movimientos artísticos y épocas históricas.

La materia Dibujo Técnico 1 y 2 desarrolla un conjunto de competencias específicas que buscan que el alumnado sea capaz de apreciar y analizar obras de arquitectura, diseño e ingeniería desde el punto de vista de sus estructuras y elementos técnicos; resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando razonamientos inductivos deductivos y lógicos que pongan en práctica los fundamentos de la geometría plana; desarrollar la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio del sistema de representación más apropiado a la finalidad de la comunicación gráfica; formalizar diseños y presentar proyectos técnicos colaborativos siguiendo la normativa a aplicar e investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador (CAD).

Los programas y aplicaciones CAD ofrecen grandes posibilidades desde una mayor precisión y rapidez, hasta la mejora de la creatividad y la visión espacial mediante modelos 3D. Por otro lado, estas herramientas ayudan a diversificar las técnicas a emplear y agilizar el ritmo de las actividades complementando los trazados en soportes tradicionales por los generados con estas aplicaciones. Todo ello, permitirá incorporar interacciones y dinamismo en las construcciones tradicionales que no son posibles con medios convencionales, pudiendo mostrar movimientos, giros, cambios de plano y, en definitiva, una representación más precisa de los cuerpos geométricos y sus propiedades en el espacio.

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

Los criterios de evaluación, desglosados y establecidos para cada curso, son el elemento curricular que evalúa el nivel de consecución de las competencias específicas y se formulan con una evidente orientación competencia mediante la movilización de saberes básicos, tanto relativos a conceptos como a destrezas y actitudes, como la autonomía y el autoaprendizaje, el rigor en los razonamientos, la claridad y la precisión en los trazados.

8.3. OBJETIVOS GENERALES DE LA ASIGNATURA DE DIBUJO TÉCNICO

Los objetivos de la asignatura de Dibujo Técnico están definidos según el Decreto 112/2007, del 20 de julio, y están publicados en el Diario Oficial de la Comunidad Valenciana. Para dicha asignatura son los siguientes:

- Valorar las posibilidades del dibujo técnico como instrumento de investigación, apreciando la universalidad del lenguaje objetivo en la transmisión y comprensión de informaciones.
- Desarrollar las capacidades que permitan expresar con precisión y objetividad las soluciones gráficas.
- Apreciar la universalidad del dibujo técnico en la transmisión y comprensión de las informaciones.

- Conocer y comprender los fundamentos del dibujo técnico para aplicarlos a la lectura e interpretación de diseños, planos y productos artísticos, y para elaborar soluciones razonadas ante problemas geométricos en el campo de la técnica y del arte, tanto en el plano como en el espacio.
- Valorar la normalización como convencionalismo idóneo para simplificar, no solo la producción, sino también la comunicación, dándole a esta un carácter cada vez más universal.
- Integrar las actividades del dibujo técnico en un campo cultural donde aparezca la relevancia de los aspectos estéticos, interesándose por las nuevas tecnologías y los programas de diseño.
- Comprender y representar formas mediante croquis acotados, ateniéndose a las normas UNE e ISO.
- Apreciar el enriquecimiento que la diversidad de técnicas plásticas proporciona a la concepción convencional del dibujo técnico.
- Integrar los conocimientos que el dibujo técnico proporciona dentro de los procesos de investigación, sean estos científicos, artísticos o tecnológicos.
- Fomentar el método y el razonamiento en el dibujo, como medio de transmisión de las ideas científico-técnicas.
- Desarrollar destrezas y habilidades que permitan expresar con precisión, claridad y objetividad soluciones gráficas.
- Utilizar con destreza los instrumentos específicos del dibujo técnico y valorar el correcto acabado del dibujo, así como las mejoras que puedan introducir las diversas técnicas gráficas en la representación.
- Potenciar el trazado de croquis y perspectivas a mano alzada, para alcanzar la destreza y rapidez imprescindibles en la expresión gráfica.

Relacionar el espacio con el plano, comprendiendo la necesidad de interpretar el volumen en el plano, mediante los sistemas de representación.

8.4. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

De acuerdo a la Orden ECD/65/2015 de 21 de enero, por la cual se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de Educación Primaria, Secundaria Obligatoria y Bachillerato, se entiende por competencia la capacidad de poner en práctica de forma integrada, en contextos y situaciones diferentes, los conocimientos, las habilidades y las actitudes personales adquiridos. Se definen las competencias como una combinación de **conocimientos, capacidades y actitudes**, en las que:

- Los conocimientos se componen de hechos y cifras, conceptos, ideas y teorías que ya están establecidos y apoyan la comprensión de un área o tema concretos;
- Las capacidades se definen como la habilidad para realizar procesos y utilizar los conocimientos existentes para obtener resultados;
- Las actitudes describen la mentalidad y la disposición para actuar o reaccionar ante las ideas, las personas o las situaciones.

Competencias básicas:

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA. (CCL)

La competencia en comunicación lingüística (CCL) es el resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes.

Precisa de la interacción de distintas destrezas, ya que se produce en múltiples modalidades de comunicación y en diferentes soportes. Desde la oralidad y la escritura hasta las formas más sofisticadas de comunicación audiovisual o mediada por la tecnología, el individuo participa de un complejo entramado de posibilidades comunicativas gracias a las cuales expande su competencia y su capacidad de interacción con otros individuos.

Constituye el instrumento fundamental para la socialización y el aprovechamiento de la experiencia educativa, por ser una vía privilegiada de acceso al conocimiento dentro y fuera de la escuela.

COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA. (CMCT)

La competencia matemática implica la capacidad de aplicar el razonamiento matemático y sus herramientas para describir, interpretar y predecir distintos fenómenos en su contexto.

La competencia matemática requiere de conocimientos sobre los números, las medidas y las estructuras, así como de las operaciones y las representaciones matemáticas, y la comprensión de los términos y conceptos matemáticos (operaciones, números, medidas, cantidad, espacios, formas, datos, etc.

COMPETENCIA DIGITAL. (CD)

La competencia digital (CD) es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad.

Requiere de conocimientos relacionados con el lenguaje específico básico: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro, así como sus pautas de decodificación y transferencia. Esto conlleva el conocimiento de las principales aplicaciones informáticas. Supone también el acceso a las fuentes y el procesamiento de la información; y el conocimiento de los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital.

Igualmente precisa del desarrollo de diversas destrezas relacionadas con el acceso a la información, el procesamiento y uso para la comunicación, la creación de contenidos, la seguridad y la resolución de problemas, tanto en contextos formales como no formales e informales. La persona ha de ser capaz de hacer un uso habitual de los recursos tecnológicos disponibles con el fin de resolver los problemas reales de un modo eficiente, así como evaluar y seleccionar nuevas fuentes de información e innovaciones tecnológicas, a medida que van apareciendo, en función de su utilidad para acometer tareas u objetivos específicos.

APRENDER A APRENDER. (CAA)

Fundamental para el aprendizaje permanente que se produce a lo largo de la vida y que tiene lugar en distintos contextos formales, no formales e informales. Supone la habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje.

En cuanto a la organización y gestión del aprendizaje, **la competencia para aprender a aprender** requiere conocer y controlar los propios procesos de aprendizaje para ajustarlos a los tiempos y las demandas de las tareas y actividades que conducen al aprendizaje. La competencia de aprender a aprender desemboca en un aprendizaje cada vez más eficaz y autónomo.

Esta competencia incluye una serie de destrezas que requieren la reflexión y la toma de conciencia de los propios procesos de aprendizaje. Así, los procesos de conocimiento se convierten en objeto del conocimiento y, además, hay que aprender a ejecutarlos adecuadamente.

COMPETENCIAS SOCIALES Y CIUDADANAS. (CSC)

La competencia social se relaciona con el bienestar personal y colectivo. Exige entender el modo en que las personas pueden procurarse un estado de salud física y mental óptimo, tanto para ellas mismas como para sus familias y para su entorno social próximo, y saber cómo un estilo de vida saludable puede contribuir a ello.

Implica conocimientos que permitan comprender y analizar de manera crítica los códigos de conducta y los usos generalmente aceptados en las distintas sociedades y entornos, así como sus tensiones y procesos de cambio. La misma importancia tiene conocer los conceptos básicos relativos al individuo, al grupo, a la organización del trabajo, la igualdad y la no discriminación entre hombres y mujeres y entre diferentes grupos étnicos o culturales, la sociedad y la cultura. Asimismo, es esencial comprender las dimensiones intercultural y socioeconómica de las sociedades europeas y percibir las identidades culturales y nacionales como un proceso sociocultural dinámico y cambiante en interacción con la europea, en un contexto de creciente globalización.

COMPETENCIA SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR. (SIEE)

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor para transformar las ideas en actos.

Entre los conocimientos que requiere esta competencia se incluye la capacidad de reconocer las oportunidades existentes para las actividades personales, profesionales y comerciales. También incluye aspectos de mayor amplitud que proporcionan el contexto en el que las personas viven y trabajan, tales como la comprensión de las líneas generales que rigen el funcionamiento de las sociedades y las organizaciones sindicales y empresariales, así como las económicas y financieras; la organización y los procesos empresariales; el diseño y la implementación de un plan (la gestión de recursos humanos y/o financieros); así como la postura ética de las organizaciones y el conocimiento de cómo estas pueden ser un impulso positivo.

COMPETENCIA CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES. (CEC)

La competencia en conciencia y expresiones culturales (CEC) implica conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos.

Esta competencia incorpora también un componente expresivo referido a la propia capacidad estética y creadora y al dominio de aquellas capacidades relacionadas con los diferentes códigos artísticos y culturales, para poder utilizarlas como medio de comunicación y expresión personal. Implica igualmente manifestar interés por la participación en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad como de otras comunidades.

Así pues, la competencia para la conciencia y expresión cultural requiere de conocimientos que permitan acceder a las distintas manifestaciones sobre la herencia cultural (patrimonio cultural, histórico-artístico, literario, filosófico, tecnológico, medioambiental, etcétera) a escala local, nacional y europea y su lugar en el mundo. Comprende la concreción de la cultura en diferentes autores y obras, así como en diferentes géneros y estilos, tanto de las bellas artes (música, pintura, escultura, arquitectura, cine, literatura, fotografía, teatro y danza) como de otras manifestaciones artístico-culturales de la vida cotidiana (vivienda, vestido, gastronomía, artes aplicadas, folclore, fiestas...). Incorpora asimismo el conocimiento básico de las principales técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos y la identificación de las relaciones existentes entre esas manifestaciones y la sociedad, lo cual supone también tener conciencia de la evolución del pensamiento, las corrientes estéticas, las modas y los gustos, así como de la importancia representativa, expresiva y comunicativa de los factores estéticos en la vida cotidiana.

En esta programación las competencias clave se incluirán en las competencias específicas de las dos áreas de conocimiento, la de educación física y la de artes plásticas. Las competencias específicas se tendrán en cuenta en el diseño y desarrollo de los hitos del proyecto, y su evaluación se tendrá en cuenta junto con los criterios de evaluación.

Se contemplan las competencias como un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales y, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los no formales e informales.

Las competencias, por tanto, se conceptualizan como un **aprendizaje permanente**, desde la infancia hasta la vida adulta, que se aplica a una diversidad de contextos académicos, sociales y profesionales. Para que la transferencia a distintos contextos sea posible resulta indispensable una comprensión del conocimiento presente en las competencias y la vinculación de este con las habilidades prácticas o destrezas que las integran.

Dado que **el aprendizaje basado en competencias se caracteriza por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral**, el proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe abordarse desde todas las áreas de conocimiento y por parte de las diversas instancias que conforman la comunidad educativa, tanto en los ámbitos formales como en los no formales e informales. Su dinamismo se refleja en que las competencias no se adquieren en un determinado momento y permanecen inalterables, sino que implican un proceso de desarrollo mediante el cual los individuos van adquiriendo mayores niveles de desempeño en el uso de las mismas.

Además, este aprendizaje implica una **formación integral de las personas** que, al finalizar la etapa académica, deben ser capaces de transferir aquellos conocimientos adquiridos a las nuevas instancias que aparezcan en la opción de vida que elijan. Así, podrán reorganizar su pensamiento y adquirir nuevos conocimientos, mejorar sus actuaciones y descubrir nuevas formas de acción y nuevas habilidades que les permitan ejecutar eficientemente las tareas, **favoreciendo un aprendizaje a lo largo de toda la vida**.

8.5. DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia específica 1

Analizar la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico en elementos arquitectónicos, de ingeniería o de otros ámbitos artísticos a lo largo de la historia y atendiendo a la diversidad cultural.

El dibujo técnico se encuentra presente en obras de arquitectura, ingeniería y creaciones artísticas de todos los tiempos. Supone una herramienta básica tanto para su concepción y producción como también para su expresión artística. El análisis y estudio fundamental de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente, desde el respeto a la diversidad personal y cultural, contribuye al proceso de apreciación y diseño de objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva.

Este análisis implica el conocimiento previo de construcciones geométricas fundamentales donde subyacen operaciones matemáticas, junto a polígonos, curvas, tangencias y los principales sistemas de representación espacial, indagando en su aplicación en diferentes épocas históricas. Por otro lado, se clasifican los principales instrumentos de dibujo técnico y sus posibilidades, así como su correspondencia en aplicaciones CAD, desde un posicionamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital.

La vinculación del dibujo con las matemáticas en los variados elementos geométricos analizados permite conectar con la competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).

Al finalizar el primer curso el alumnado habría analizado diversas obras arquitectónicas, de ingeniería u otro tipo de diseños creativos, con el objetivo de comprobar la presencia de construcciones geométricas en su diseño, representando algunas de ellas empleando el material de dibujo adecuado.

En el segundo curso el alumnado identificaría formas geométricas en piezas industriales de cierta complejidad, recreando algunas de ellas y seleccionaría el instrumental de dibujo técnico más adecuado, comparándolo con las posibilidades de software de diseño asistido por ordenador.

Competencia específica 2

Resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones, utilizando fundamentos de geometría métrica a través de razonamientos inductivos, deductivos y lógicos.

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

La gradual dificultad de los trazados básicos en la geometría métrica resulta fundamental para ir avanzando en construcciones cada vez más complejas de figuras planas, hasta llegar a transformaciones ligadas al concepto de proyección espacial.

También esta competencia favorece el perfil competencial STEM del alumnado, desde la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y su aplicación en soluciones prácticas.

Al concluir el primer curso el alumnado habría clasificado y reproducido las principales construcciones básicas de dibujo técnico, relaciones geométricas de polígonos y diseños de piezas con tangencias, al igual que otras curvas técnicas, valorando la limpieza y cuidado en la presentación de sus dibujos o trazados digitales.

En el segundo curso, el alumnado debería manejar con destreza trazados geométricos más complejos, transformaciones avanzando en el concepto de proyección, con el objetivo de proyectar sus propios dibujos, con suficiente claridad y exactitud, ganando en autonomía y desarrollando su identidad personal.

Competencia específica 3

Representar la realidad tridimensional sobre la superficie del plano mediante los diferentes sistemas de representación, valorando la importancia del dibujo en arquitectura, ingeniería, diseño y otros ámbitos artísticos.

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

Dominar los diferentes sistemas de representación a través de la conversión de las tres dimensiones del espacio en las dos del plano-dibujo ofrece múltiples posibilidades de representación para todo proyecto gráfico, valorando las áreas de aplicación más habituales. El software digital de recreación 3D es de gran ayuda para entender el dibujo de sólidos poliédricos o de revolución y métodos gráficos como el giro o abatimiento. El trabajo con los sistemas gráficos de representación lleva a soluciones creativas y colectivas, reflexionando sobre el resultado obtenido.

Esta competencia específica va vinculada a la competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería por su contribución a la resolución de construcciones de orden lógico en la recreación espacial. La competencia digital tiene su cabida en el uso de las TIC y programas de diseño al indagar los principios básicos de cada sistema, así como en el estudio de posiciones características de sólidos.

Al finalizar el primer curso el alumnado habría esquematizado los principales sistemas de representación del espacio, sus principales campos de acción y estudiado sus posibilidades descriptivas y de obtención de verdaderas magnitudes a partir de elementos básicos o figuras planas.

En el segundo curso, el alumnado experimentaría con la representación de sólidos, valorando la interrelación entre sistemas de representación gráfica y su carácter de reversibilidad.

Competencia específica 4

Documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles, aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada y valorando la importancia del croquis en la fase inicial de un proyecto.

La normalización y delineado de piezas industriales supone la principal aplicación del sistema diédrico de representación, donde el croquis desempeña un papel esencial en la proyección inicial. El alumnado debe por tanto conocer una serie de convenciones y normas para dibujo técnico, que establecen el código fiable e inequívoco que conecta a proyectista, fabricante y usuario de un

determinado diseño.

La documentación gráfica de producto comprende la fase de boceto o croquis, vistas mínimas necesarias para su interpretación y acotación de medidas e irá desde el dibujo de piezas individuales manejando diferentes escalas a conjuntos mecánicos más complejos.

Esta competencia específica conecta con la emprendedora, mediante el proceso de creación de ideas, prototipos y soluciones con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos y reflexionando a lo largo de toda la experiencia, considerándola una oportunidad de aprender.

La competencia matemática se fomenta en el alumnado con el uso de escalas gráficas en los planos de piezas industriales, convencionalismo indispensable para todo proyecto gráfico de objeto real.

Al terminar el primer curso el alumnado documentaría técnicamente sólidos sencillos, aplicando la normativa vigente UNE e ISO y valorando la correcta legibilidad y funcionalidad de líneas normalizadas, acotación, escalas, vistas y simbología.

En el segundo curso, el alumnado desarrollaría proyectos normalizados de piezas y planos de taller, combinando diseño, ecología y sostenibilidad, con sentido crítico y reflexionando sobre la idoneidad de las propuestas trabajando en equipo.

Competencia específica 5

Participar en proyectos colectivos de creación digital de objetos y espacios en dos y tres dimensiones mediante el uso de programas específicos CAD valorando las aportaciones de todos los miembros del equipo.

La conversión digital de las herramientas de diseño en la sociedad actual conduce a su obligado estudio en proyectos de ingeniería y arquitectura. Las soluciones gráficas basadas en la precisión, claridad y rapidez de los sistemas CAD pasan por la recreación espacial y las construcciones en plano. Esta competencia supone una iniciación al uso y aprovechamiento de las herramientas digitales de diseño asistido por ordenador, tanto en dibujo vectorial de dos dimensiones dentro del ámbito de la geometría métrica, como en tres dimensiones conectando con la representativa.

Esta alfabetización digital requiere un análisis crítico y desglosar toda su potencialidad evaluando riesgos y actuando en coherencia. Esta competencia también está ligada a la competencia personal, social y de aprender a aprender, en la que formar parte de un proyecto colectivo implica desarrollar empatía y generosidad desde una perspectiva amplia y diversa aunando esfuerzos para un aprovechamiento común.

Al concluir el primer curso el alumnado realizaría diseños 2D y 3D mediante las herramientas básicas de programas CAD, familiarizándose con el entorno de trabajo digital y valorando su eficacia, exactitud y posibilidades proyectuales.

Tras el segundo curso el alumnado elaboraría diseños digitales a partir de formas primitivas de cara a presentaciones de proyectos en grupo donde la planificación del trabajo colaborativo vertebraría el sentido del producto final.

8.6. ELEMENTOS TRANSVERSALES

Los elementos transversales, que no son materias añadidas, sino un conjunto de conocimientos, hábitos, valores, etc., deben entrar a formar parte del desarrollo de todas y cada

una de las materias básicas en que se organiza el currículo.

La educación tiene por finalidad capacitar a los individuos para que se desenvuelvan en su medio de forma autónoma y para ello contribuye a desarrollar en los alumnos y alumnas aquellas capacidades que les van a proporcionar ser ciudadanos plenos. Pero hay cuestiones trascendentales que no se abordan de forma exclusivamente académica como el trabajo del desarrollo y construcción personal. Nos encontramos con la necesidad de educar a los alumnos y alumnas en valores y ayudarles a aprender a vivir, adoptando una forma de vida que sea posible sostener, para crear ciudadanos libres, autónomos y con principios para enfrentarse de forma crítica en la sociedad que les acoge. Esta sociedad demanda que no solo se transmitan conocimientos, sino que las escuelas formen a personas que sean capaces de vivir y convivir en el respeto, la libertad y los principios democráticos.

Los temas transversales son contenidos básicamente actitudinales que van a influir en el comportamiento conductual de nuestro alumnado. Son valores importantes tanto para el desarrollo integral y personal de nuestro alumnado, como para el desarrollo de una sociedad más libre, democrática, respetuosa con el medio y tolerante.

Elementos relacionados con las competencias que se desarrollan especialmente en Cultura audiovisual son:

- Comprensión lectora y expresión oral y escrita.
- Comunicación audiovisual.
- Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
- Emprendimiento.
- Educación cívica y constitucional.

Otros elementos que pueden desarrollarse transversalmente son:

- El desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.
- El aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.
- La programación docente debe comprender en todo caso la prevención de la violencia de género, de la violencia contra las personas con discapacidad, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia.
- Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.
- El desarrollo sostenible y el medio ambiente, los hábitos de vida saludables, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.
- La mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico, con el fin de que el alumnado conozca sus derechos y deberes como usuario de las vías, en calidad de peatón, viajero

y conductor de bicicletas o vehículos a motor, respete las normas y señales, y se favorezca la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía con actuaciones adecuadas tendentes a evitar los accidentes de tráfico y sus secuelas.

- La LOMLOE hace especial hincapié en la equidad, la inclusión y la igualdad de acceso de todos los alumnos al sistema educativo como medio de conseguir una sociedad más justa y que garantice el derecho a la educación recogido en el artículo 27 de la Constitución.

8.7. SABERES BÁSICOS

Introducción

Los saberes básicos recogen aquellos contenidos que son imprescindibles para adquirir las competencias específicas y se organizan en torno a dos bloques interrelacionados entre sí. Como la materia está presente en los dos cursos del bachillerato se ha diseñado la correspondiente gradación según su progresiva dificultad.

En el bloque "Geometría métrica" se presentan los saberes relacionados con la resolución de problemas sobre el plano desde una perspectiva histórica y en los distintos contextos en los que está presente, arquitectura, ingeniería y artes plásticas. También se plantea la relación del dibujo técnico y las matemáticas y el uso de la terminología propia de este ámbito disciplinar.

En el bloque "Geometría proyectiva y normalización. Sistemas CAD" se recogen los saberes necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, expresar con precisión las soluciones a un problema constructivo o interpretarlas para su ejecución. Así, se incluyen los distintos sistemas de representación, las normas UNE e ISO y los sistemas CAD.

8.7.1. SABERES BÁSICOS DE LA ASIGNATURA DIBUJO TÉCNICO 1

Bloque 1. Geometría métrica.

Desarrollo histórico del dibujo técnico. CE1, CE2, CE3, CE5

- Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.
- Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.
- Elementos geométricos en conjuntos arquitectónicos de diferentes épocas y estilos.
- Geometría en las artes plásticas.
- Formas geométricas en piezas industriales.
- Instrumental tradicional. Principales herramientas y usos.
- Terminología específica de la materia.
- Respeto e interés por referentes arquitectónicos históricos y otras obras plásticas.

Construcciones geométricas. CE1, CE2, CE5

- Operaciones básicas con segmentos y ángulos.
- Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.
- Transformaciones isométricas e isogonales: traslación, giro, simetría y homotecia.
- Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.
- Tangencias básicas. Trazado con y sin herramientas digitales.
- Curvas técnicas. Óvalos y ovoides. Espirales.
- Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.
- Resolución de tangencias y curvas con software digital.

Bloque 2. Geometría proyectiva y normalización. Sistemas CAD.

Sistemas de representación. CE1, CE2, CE3, CE5

- Sistema diédrico. Punto, recta y plano. Tipología. Alfabeto y pertenencias.
- Sistema diédrico. Intersecciones. Paralelismo, perpendicularidad y distancias.
- Perspectivas isométrica y caballera. Ejes y coeficientes de reducción.
- Sistema axonométrico ortogonal y oblicuo. Elementos básicos: punto, recta y plano.
- Sistema axonométrico ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos sencillos.
- Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos.
- Sistema cónico. Fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. Representación de figuras planas.
- Aplicaciones digitales. Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a los sistemas de representación.

Normalización y documentación gráfica de proyectos. CE2, CE3, CE4, CE5

- Escalas gráficas. Construcción y uso.
- Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
- Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.
- Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas.
- Proyectos de colaboración. Diseño, ecología y sostenibilidad.
- Sistemas CAD. Aplicaciones vectoriales 2D-3D. Herramientas y paneles básicos.
- Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.
- Respeto y empatía con las aportaciones de las compañeras y compañeros en el proceso de trabajo colectivo.
- Cooperación y responsabilidad en la parte individual para contribuir a un objetivo común y a la cohesión del grupo.
- Cuidado de espacios y materiales de trabajo. Sostenibilidad.

8.7.2. SABERES BÁSICOS DE LA ASIGNATURA DIBUJO TÉCNICO 2

Bloque 1. Geometría métrica.

Desarrollo histórico del dibujo técnico. CE1, CE2, CE3, CE5

- La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.
- Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.
- Formas geométricas en piezas industriales.
- Software de diseño asistido por ordenador. Comparativa con herramientas tradicionales.
- Terminología específica de la materia.
- Respeto e interés por referentes arquitectónicos históricos y otras obras plásticas.
- Identificación de construcciones de dibujo técnico en piezas industriales.

Construcciones geométricas. CE1, CE2, CE5

- Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.
- Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical.
- Transformaciones geométricas proyectivas: homología y afinidad. Inversión
- Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.
- Equivalencia entre polígonos.
- Tangencias básicas. Trazado con y sin herramientas digitales.
- Tangencias mediante potencia e inversión.
- Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.
- Resolución de tangencias y curvas con software digital.

Bloque 2. Geometría proyectiva y normalización. Sistemas CAD.

Sistemas de representación. CE1, CE2, CE3, CE5

- Sistema diédrico. Punto, recta y plano. Tipología. Alfabeto y pertenencias.
- Sistema diédrico. Intersecciones. Paralelismo, perpendicularidad y distancias.
- Sistema diédrico. Abatimientos, giros y cambios de plano. Verdaderas magnitudes. Figuras contenidas en planos.
- Sistema diédrico. Poliedros: tetraedro, hexaedro y octaedro.

- Sistema diédrico. Superficies radiadas: pirámides y prismas. Secciones planas.
- Sistema diédrico. Cuerpos de revolución rectos: Conos y cilindros
- Perspectivas isométrica y caballera. Ejes y coeficientes de reducción.
- Sistema axonométrico ortogonal. Representación de sólidos con curvas.
- Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.
- Sistema cónico. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas diédricas.
- Aplicaciones digitales. Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a los sistemas de representación.
- Aplicaciones digitales. Representaciones físicas y virtuales de poliedros platónicos.

Normalización y documentación gráfica de proyectos. CE2, CE3, CE4, CE5

- Escalas gráficas. Construcción y uso.
- Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
- Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.
- Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas.
- Proyectos de colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.
- Proyectos de colaboración. Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.
- Sistemas CAD. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.
- Sistemas CAD. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.
- Respeto y empatía con las aportaciones de las compañeras y compañeros en el proceso de trabajo colectivo.
- Cooperación y responsabilidad en la parte individual para contribuir a un objetivo común y a la cohesión del grupo.
- Cuidado de espacios y materiales de trabajo. Sostenibilidad.

8.8. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

1ª EVALUACIÓN

- Desarrollo histórico del dibujo técnico.
- Construcciones geométricas.

2ª EVALUACIÓN

- Construcciones geométricas.

- Sistemas de representación.

3ª EVALUACIÓN

- Sistemas de representación.
- Normalización y documentación gráfica de proyectos.

8.9. ASPECTOS DIDÁCTICOS Y METODOLÓGICOS. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Metodología general

La metodología aplicada será la basada sobre todo en la praxis. Cada alumno realizará a lo largo del curso su libreta de apuntes, incluyendo conceptos teóricos, dibujos, bocetos, enunciados de ejercicios técnicos, trazados geométricos, etc. Además todos los trazados se estudiarán realizando láminas de ejercicios en clase y se reforzarán dichos conocimientos con la realización de ejercicios en casa.

Situaciones de aprendizaje

Las situaciones de aprendizaje ponen en relación las competencias específicas de la asignatura Dibujo Técnico con contextos de aprendizaje deseables. En este apartado se presentan algunos principios que pueden ayudar al diseño de estos contextos.

El aprendizaje de los saberes básicos propios de la materia debería establecerse en forma de andamiaje que afiance contenidos adquiridos en cursos previos incorporándolos de forma natural en propuestas nuevas, evitando en la medida de lo posible repetir conceptos.

Teniendo en cuenta que las situaciones de aprendizaje han de conectarse con los desafíos del siglo XXI, en el contexto de la materia de Dibujo Técnico se deben relacionar y justificar los referentes que se utilizan en base a su conexión con ejes y temáticas de trascendencia social vinculadas a los retos del presente, como son: la resolución pacífica de los conflictos, la valoración de la diversidad personal y cultural, la confianza en el conocimiento como motor de desarrollo o el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital.

El análisis de obras de arquitectura de diversas culturas y procedencias supone profundizar en la valoración de la diversidad personal y cultural, junto a valores de tolerancia y respeto. También es una oportunidad para indagar sobre el variado patrimonio artístico de nuestra comunidad, con sobresalientes ejemplos de distintos estilos arquitectónicos, que conectan el dibujo y su función constructiva.

Por otro lado, para contribuir a la sostenibilidad, y en conexión con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, se recomienda la incorporación de materiales sostenibles y reciclados en el aula. En este sentido se trataría no solo de utilizarlos sino de reflexionar en torno a su uso, consumo y al significado que proporcionan en las creaciones de aula.

Para poder integrar las experiencias personales del alumnado podemos detonar los procesos de aprendizaje partiendo de situaciones cotidianas y de vivencias compartidas, estableciendo los vínculos pertinentes con los saberes básicos y las competencias específicas del área.

Incorporar referentes de la cultura visual y audiovisual: imágenes de redes sociales, tutoriales, documentales, garantiza la conexión con intereses y con aprendizajes que el alumnado ya posee pero que no vincula con los aprendizajes del aula. Permite desdibujar el límite entre el centro educativo como único espacio educador y el exterior como fuente de experiencias desvinculadas de la escuela.

Para contemplar otros contextos educativos que ayuden a dar sentido al aprendizaje en el lugar de su realización, podemos utilizar espacios del centro educativo más allá del aula de referencia (patio, pasillos) para así fomentar el sentimiento de pertenencia en el alumnado, intentando que se sienta parte de un colectivo y reforzar así su autoestima. También podemos explorar las posibilidades del contexto más cercano (barrio, pueblo, ciudad) y establecer relación con los agentes culturales del entorno. En este sentido podemos propiciar la participación de diseñadores/as en el centro (mediante programas de residencias artísticas o invitación a profesionales vinculados al mundo del diseño industrial o la arquitectura).

El desarrollo del pensamiento crítico y divergente permite enfrentarse a otras situaciones de manera creativa por lo que los procesos de reflexión inherentes a la práctica del dibujo en el contexto del aula garantizan aprendizajes transferibles a otras situaciones en su día a día o a otras áreas de conocimiento.

Las situaciones de aprendizaje han de incluir necesariamente elementos emocionales por la capacidad que tienen para interferir y determinar los procesos de aprendizaje. En ese sentido el cuidado de los espacios de trabajo, el uso respetuoso de los mismos, de manera que los sientan como espacios propios puede ayudar a crear experiencias más conectadas con el alumnado y sus necesidades afectivas.

Se debe garantizar el acceso al aprendizaje del conjunto del alumnado aplicando los principios del Diseño Universal y la Accesibilidad para el Aprendizaje (DUA-A), atendiendo las dimensiones física, cognitiva, sensorial y emocional.

Es recomendable justificar de manera asertiva las opiniones relativas al trabajo del alumnado, fomentando el refuerzo positivo y la adecuación de las apreciaciones a los objetivos de la propuesta y no a valoraciones personales desvinculadas de esta.

Debemos incentivar hábitos de constancia y autoexigencia, y el placer por la consecución de objetivos reales. Es importante que el alumnado se vea capaz de terminar los procesos y tomar consciencia del propio aprendizaje fomentando la reflexión, por lo que debemos programar tareas viables, flexibles y adaptadas a sus capacidades.

Para fomentar otras formas de representación se recomienda la utilización de estrategias de pensamiento visual en la conceptualización de contenidos curriculares, así como en la organización y planificación de proyectos o registro de evidencias en procesos de aprendizaje.

El desarrollo de proyectos colectivos de creación digital de objetos (ver CEO5) fomenta la participación y el diálogo implicando al alumnado en procesos de trabajo que requieren cooperación, aportando diferentes propuestas para sentirse parte de un todo, en firme compromiso ciudadano en el ámbito local y global. Se debe potenciar la llegada a acuerdos por medios dialogados fomentando la cultura democrática y el lenguaje oral en la expresión de

opiniones, posicionamientos y emociones, y la recepción de ideas ajenas. Además, debemos emplear un lenguaje inclusivo e igualitario que integre la diversidad inherente a los grupos con los que trabajamos y facilitar momentos para compartir ideas y opiniones de manera asertiva.

Recursos didácticos y organizativos

Como recursos didácticos en el aula- taller el alumno dispondrá de los siguientes:

- Ordenador con acceso a internet para búsqueda de información y manipulación de imágenes con programas básicos de diseño vectorial.
- Un archivo digital de todos los conceptos a estudiar a lo largo del curso.
- Cañón multimedia para la proyección de imágenes, visionado de documentales. artísticos y presentaciones multimedia de los conceptos y contenidos a estudiar.
- Grupos de trabajo compuestos por mesas reunidas formando un gran banco de trabajo.
- Una caja de herramientas y materiales con todo lo necesario para mantener en adecuado estado los materiales y herramientas de dibujo técnico.
- Una zona de secado de los trabajos realizados al fondo del aula, compuesta por estanterías.
- Una zona de exposiciones con un panel en el fondo del aula, con diferentes resultados obtenidos por alumnos sobre diferentes técnicas trabajadas en clase.
- Una pila con una bancada, provista con material de limpieza, pinceles, botes y demás herramientas para técnicas húmedas.
- Biblioteca del aula con algunos libros fundamentales para el desarrollo de la asignatura.
- El cuaderno del alumno donde tomará apuntes de los conceptos estudiados en cada unidad, la técnica realizada y los dibujos y bocetos necesarios para la asimilación de conceptos y procedimientos de trabajo.
- El material que el alumno deberá disponer para la asignatura se encuentra en el anexo III de dicha programación.
- 20 Tablets digitales táctiles para estudiar y practicar con los programas CAD.

8.10. ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Las actividades realizadas en la asignatura se pueden dividir en tres grupos: Ejercicios prácticos guiados, ejercicios prácticos individuales, pruebas objetivas y actividades complementarias.

Ejercicios prácticos guiados

Serán el núcleo fundamental de las unidades didácticas que casi siempre se desarrollarán de la misma manera:

- Una presentación o visionado del trazado a realizar, con la explicación o experimentación

de los materiales a usar, junto con el registro de los conceptos a estudiar en el cuaderno del alumno.

- Presentación de las aplicaciones prácticas de dicho trazado geométrico y muestra de ejemplos en el entorno natural y urbano.
- Preparación, mantenimiento de las herramientas de dibujo técnico a utilizar.
- Desarrollo práctico del trazado en la pizarra por parte del profesor y de alumno en su lámina de ejercicios.
- Puesta en común por parte del alumnado de las conclusiones o dificultades encontradas, así como los resultados, con la consiguiente autoevaluación grupal.

Ejercicios prácticos individuales

Serán ejercicios de mejora de los conocimientos adquiridos la realización de ejercicios por parte del alumno como tareas semanales en casa. El alumno fotocopiará o imprimirá los ejercicios presentes en la página web del instituto.

Pruebas objetivas

Después de todos los procesos de enseñanza- aprendizaje de los grupos de contenidos presentes en las unidades didácticas, el alumno realizará una prueba objetiva que se evaluará con una nota del 0 a 10. En caso de que el alumno obtenga una evaluación negativa en dicha prueba, en un corto periodo de tiempo realizará una prueba de recuperación.

Cuaderno del alumno

El alumno dispondrá de libreta o archivador de papel cuadriculado donde anotará los contenidos conceptuales, esquemas, resúmenes, reglas nemotécnicas y todo lo referente a bocetos, dibujos, croquis, de los contenidos impartidos en la asignatura.

8.11. EVALUACIÓN DEL ALUMNADO

Para la evaluación del alumnado se seguirán unos criterios de evaluación que el profesor aplicará de la forma más objetiva posible, hará uso de unos instrumentos de evaluación y a través de unos criterios de calificación asignará una nota del 1 al 10 a los alumnos.

8.11.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN DIBUJO TÉCNICO 1

Competencia específica 1

Analizar la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico en elementos arquitectónicos, de ingeniería o de otros ámbitos artísticos a lo largo de la historia y atendiendo a la diversidad cultural.

Para que el alumno obtenga una evaluación positiva en dicha competencia deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas:

- Relacionar las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura, la ingeniería u otros ámbitos artísticos a lo largo de la historia.
- Identificar estructuras geométricas básicas a partir de referentes arquitectónicos de nuestro patrimonio monumental.
- Manejar correctamente los principales instrumentos de dibujo técnico, distinguiendo su función y terminología específica.
- Comparar la presencia del dibujo geométrico en distintas culturas y relacionarlo con el contexto social, desde una perspectiva de género entre otras.

Competencia específica 2

Resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones, utilizando fundamentos de geometría métrica a través de razonamientos inductivos, deductivos y lógicos.

Para que el alumno obtenga una evaluación positiva en dicha competencia deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas:

- Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.
- Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.
- Resolver con precisión ejercicios de tangencias, mediante técnicas gráficas y digitales.
- Construir curvas técnicas ligadas al concepto de tangencia con precisión en los distintos enlaces.

Competencia específica 3

Representar la realidad tridimensional sobre la superficie del plano mediante los diferentes sistemas de representación, valorando la importancia del dibujo en arquitectura, ingeniería, diseño y otros ámbitos artísticos.

Para que el alumno obtenga una evaluación positiva en dicha competencia deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas:

- Representar elementos básicos en el espacio, mediante sistema diédrico, determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.
- Solucionar problemas de intersección, paralelismo, perpendicularidad y distancias en sistema diédrico.
- Definir elementos y figuras planas en sistema axonométrico y cónico, valorando su importancia como métodos de representación espacial.
- Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.

- Valorar el rigor gráfico de las representaciones y las aplicaciones digitales basadas en sistemas de representación.

Competencia específica 4

Documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles, aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada y valorando la importancia del croquis en la fase inicial de un proyecto.

Para que el alumno obtenga una evaluación positiva en dicha competencia deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas:

- Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.
- Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.
- Apreciar la limpieza y claridad de los trazados, respetando las vistas mínimas necesarias.

Competencia específica 5

Participar en proyectos colectivos de creación digital de objetos y espacios en dos y tres dimensiones mediante el uso de programas específicos CAD valorando las aportaciones de todos los miembros del equipo.

Para que el alumno obtenga una evaluación positiva en dicha competencia deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas:

- Crear figuras planas mediante programas informáticos de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.
- Representar digitalmente sólidos tridimensionales mediante herramientas digitales 3D básicas.
- Diseñar piezas buscando la limpieza y claridad de formas, utilizando las herramientas CAD más adecuadas.

8.11.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN DIBUJO TÉCNICO 2

Competencia específica 1

Analizar la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico en elementos arquitectónicos, de ingeniería o de otros ámbitos artísticos a lo largo de la historia y atendiendo a la diversidad cultural.

Para que el alumno obtenga una evaluación positiva en dicha competencia deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas:

- Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado.
- Identificar y recrear construcciones geométricas en piezas industriales de nuestro entorno,

valorando la aplicación práctica del dibujo técnico.

- Comparar instrumentos, material y terminología de dibujo técnico con herramientas de software digital de diseño.

Competencia específica 2

Resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones, utilizando fundamentos de geometría métrica a través de razonamientos inductivos, deductivos y lógicos.

Para que el alumno obtenga una evaluación positiva en dicha competencia deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas:

- Resolver figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.
- Construir polígonos con equivalencia de áreas, aplicando proporcionalidad y valorando la claridad y limpieza de los dibujos.
- Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia e inversión, valorando la precisión del trazado gráfico y digital.
- Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción con y sin herramientas digitales.

Competencia específica 3

Representar la realidad tridimensional sobre la superficie del plano mediante los diferentes sistemas de representación, valorando la importancia del dibujo en arquitectura, ingeniería, diseño y otros ámbitos artísticos.

Para que el alumno obtenga una evaluación positiva en dicha competencia deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas:

- Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, obteniendo verdaderas magnitudes.
- Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico, así como secciones planas en los mismos.
- Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas, utilizando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.
- Desarrollar proyectos gráficos sencillos de arquitectura o topografía mediante el sistema de planos acotados.
- Valorar el rigor gráfico de las representaciones y la recreación digital de sólidos.

Competencia específica 4

Documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles, aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada y valorando la importancia del croquis en la fase inicial de un proyecto.

Para que el alumno obtenga una evaluación positiva en dicha competencia deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas:

- Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos de despieces y planos de conjunto, según normativa UNE e ISO.
- Emplear croquis para el estudio de cortes, secciones y roturas en el diseño de piezas industriales.
- Valorar la limpieza, claridad y resolución del delineado normalizado.

Competencia específica 5

Participar en proyectos colectivos de creación digital de objetos y espacios en dos y tres dimensiones mediante el uso de programas específicos CAD valorando las aportaciones de todos los miembros del equipo.

Para que el alumno obtenga una evaluación positiva en dicha competencia deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas:

- Representar objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.
- Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.
- Diseñar digitalmente conjuntos mecánicos cuidando la presentación, claridad y simplicidad del producto final, junto a la documentación técnica necesaria.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Una evaluación continuada y formativa exige el uso de múltiples instrumentos que nos permitirán recoger información fiable que nos ayudará a evaluar de forma eficiente. Serán instrumentos de evaluación del alumnado:

- Ejercicios y exámenes realizados en clase y/o como tareas de casa.
- La observación en la comprensión y aplicación de los teoremas y trazados geométricos.
- La observación en la aplicación de recursos geométricos para solucionar problemas.
- La atención y colaboración en clase.
- La asistencia y aportación del material adecuado cada día por parte del alumno.
- La correcta presentación de los trabajos de forma adecuada: limpieza, exactitud, puntualidad...
- El respeto al profesor y compañeros.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Ejercicios prácticos guiados e individuales _____ 20 %

Pruebas objetivas _____ 80 %

Las competencias básicas y específicas se tendrán en cuenta en la evaluación de los diferentes apartados, además su evaluación será continua en el trabajo de observación en el aula.

Ya que la asignatura de dibujo técnico es optativa, así como los estudios de bachillerato, no se contemplará una nota de actitud como apartado a evaluar, si no que se descontará la mala actitud de la nota total obtenida hasta un punto. Además se tendrán en cuenta las siguientes condiciones para alcanzar una evaluación positiva:

- Deberán estar todos los ejercicios propuestos entregados antes del final de cada una de las evaluaciones para obtener una nota superior al 4 en esa evaluación. De faltar algún ejercicio y no estar justificada su falta de entrega, el alumno cuya nota obtenida fuese superior al 4, obtendrá un 4 que hará media con el resto de evaluaciones.
- No entregar los trabajos solicitados por el profesor/a dentro del plazo establecido descontará de la nota total obtenida por el alumno.
- Las faltas de asistencia sin justificar descontarán de la nota total del alumno. No se considera una falta justificada aquella que forme parte de un viaje familiar que no sea debido a unas circunstancias comprensibles.
- Las faltas de respeto hacia cualquier miembro de la comunidad educativa y los compañeros descontarán de la nota en el apartado de actitud.
- El uso inadecuado de los materiales, herramientas y espacios del aula-taller, descontará la nota en el apartado de actitud.

Para la nota final del curso se hará la media aritmética de la nota de las tres evaluaciones, atendiendo siempre a los criterios de evaluación continua establecidos por el profesor.

8.12. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Los diferentes ritmos de aprendizaje presentes en el aula-taller, harán que el desarrollo de los ejercicios del alumnado sea un proceso personal y diferente en cada caso.

Durante el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje, se aceptarán todo tipo de opiniones, siempre dentro del marco de los valores que se defienden en la constitución española, y se sancionarán todas aquellas opiniones relacionadas, con la discriminación de género, raza, o cultura, articulando de forma responsable y objetiva, por parte del profesor, las manifestaciones de tipo político o religioso.

La atención a la diversidad de realizará atendiendo a los diferentes ritmos de aprendizaje, así como a las dificultades de comprensión y expresión de razonamientos. Si algún estudiante presentara un ritmo de aprendizaje o una capacidad de comprensión/expresión muy diferente a los demás, tanto en su exceso, como en su defecto, se diseñarán actividades de refuerzo y ampliación en cada caso.

ACTIVIDADES DE REFUERZO Y AMPLIACIÓN

Los diferentes ritmos de aprendizaje presentes en el aula-taller, harán que el desarrollo de los

ejercicios del alumnado sea un proceso personal y diferente en cada caso. El profesor propondrá actividades extras a aquellos alumnos que presenten ritmos de aprendizaje muy bajos que realizarán en casa. Aquellos alumnos cuyos conocimientos previos detectados sean superiores a los del resto se les propondrán mejoras en el ejercicio a realizar, así como la posibilidad de ejecutar varias propuestas del mismo ejercicio.

EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA PENDIENTE DE DIBUJO TÉCNICO 1

Para que el alumno obtenga una evaluación positiva en la asignatura pendiente de dibujo técnico I de cursos anteriores, se presentará a un examen, donde se evaluarán los contenidos propios de curso pendiente. En la puerta de las aulas de dibujo se anunciará la fecha del examen y el aula correspondiente.

Prueba objetiva y práctica. Examen

El alumno en la fecha indicada, previa a la fecha de evaluación de pendientes, se presentará con el material de dibujo técnico, se le podrá dejar material siempre y cuando el suyo propio este defectuoso o estropeado, previamente desinfectado y puesto en cuarentena, y en ningún caso se le dejará material que no haya traído por una causa justificada por los padres o tutores legales. Dispondrá del tiempo estipulado por el departamento y dicha prueba contará para la calificación general de ese curso como se describe más adelante.

Criterios de calificación

Para obtener una calificación positiva y superar la asignatura pendiente el alumno deberá obtener un 5 en la nota del examen.

8.13. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Debido a la densidad de contenidos de la materia, las dificultades encontradas en cuanto a conocimientos previos relacionados con el dibujo técnico, y a la necesidad de reforzar los conocimientos adquiridos, no conviene dedicar tiempo a realizar actividades complementarias. Así pues no se realizarán actividades complementarias.

8.14. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE E INDICADORES DE LOGRO

Al final de cada unidad didáctica los alumnos debatirán en clase no sólo los resultados obtenidos y el proceso de trabajo realizado, sino también las dificultades encontradas tanto en la praxis, como en el planteamiento de los ejercicios por parte del profesor, así como el nivel de dificultad de las propuestas realizadas y las posibles soluciones ante planteamientos erróneos. La autoevaluación formará parte del día a día en el aula, tomando direcciones diferentes y

modificando la metodología y la programación si fuese necesario.

Por parte del departamento de dibujo se realizará la “memoria final del curso”, que se entregará en dirección. Por parte del Instituto se analizarán los datos obtenidos a lo largo del curso de los diferentes grupos y se darán a conocer al claustro para su posterior análisis.

INDICADORES DE LOGRO

Los indicadores de logro son variables que revelan los atributos, cualidades, propiedades, condiciones, requisitos, que se comprobarán de cada resultado para determinar si se logra o no. Los indicadores sirven para precisar y objetivar lo que hay que evaluar; por ejemplo, calidad, organización, corrección. Al final de cada evaluación, los profesores realizarán una autoevaluación en base a los siguientes indicadores de logro:

1. Los resultados son adecuados en base al historial recogido en la materia, a los del anterior trimestre o a otros referentes (cuantificar y recoger por informe interno).
2. La temporalización de las unidades didáctica y su adecuación.
3. Los mapas curriculares dan respuesta a la organización temática coherente buscada.
4. Los resultados de aprendizaje representan lo considerado básico por el departamento
5. Las situaciones de aprendizaje son adecuadas y permiten una resolución eficaz.
6. Los ejes de la evaluación comunes al departamento reflejan objetivamente los aprendizajes.
7. Las propuestas a nivel de atención a la diversidad dan respuesta a la realidad del alumnado.
8. Los materiales curriculares son los adecuados en base a las Unidades Didácticas propuestas.
9. Se han aplicado eficazmente las medidas de atención a la diversidad.
10. Las ACIS, si las hay, son ajustadas al alumnado y a su desarrollo de las capacidades.

9. ASIGNATURA DE DIBUJO ARTÍSTICO 1 DE 1º DE BACHILLERATO

Asignatura optativa. (4 sesiones semanales)

9.1. JUSTIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

Denominamos programación didáctica al **documento que recoge el conjunto de criterios y decisiones que permiten adecuar el currículo, prescrito en la normativa en vigor, a un determinado contexto educativo.**

La programación didáctica de Educación plástica visual y audiovisual de 3º de ESO pretende la concreción de los elementos del currículo actual, con la finalidad de lograr los objetivos, así como el desarrollo de las competencias clave expresados en la norma, contribuyendo, del modo que esta determina, al logro de las finalidades de la ESO en los ámbitos de aplicación de la nueva Ley Orgánica.

Esta programación se articula en torno a los criterios preceptivos expresados en la normativa vigente, a saber:

- **LOMLOE** (Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, publicada en el BOE de 30 de diciembre de 2020).
- **Real Decreto 984/2021**, de 16 de noviembre, por el que se regula la evaluación y promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional (publicada en el BOE el 17 de diciembre de 2021).
- **Real Decreto 217/2022**, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

Esta normativa recoge los siguientes elementos del currículo:

a) **Objetivos:** logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.

b) **Competencias clave:** desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Las competencias clave aparecen recogidas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.

c) **Competencias específicas:** desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado, y por otra, los saberes básicos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación.

d) **Criterios de evaluación:** referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.

e) **Saberes básicos:** conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias

específicas.

f) **Situaciones de aprendizaje:** situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.

9.2. INTRODUCCIÓN

El dibujo es una forma de expresión gráfica que plasma imágenes sobre un soporte plano, hablamos de una abstracción de la mente que permite fijar la apariencia de la forma. El dibujo es, así, un proceso interactivo de observación, reflexión y representación, que requiere de una técnica inicial y conocer sus fundamentos, un ejercicio continuo de entrenamiento y práctica.

Desde este punto de vista, el dibujo puede considerarse un método de trabajo en el que se favorece la exploración, la experimentación y la indagación. Es importante destacar los avances que los y las artistas han conseguido a lo largo de la historia aportando soluciones a los principales desafíos de formulación gráfica. Así pues, el análisis de sus obras ayuda al alumnado a encontrar caminos diversos para formular respuestas a las preguntas que surgen en las aulas hoy en día.

Además, el dibujo, como lenguaje gráfico universal, ha sido utilizado por el ser humano para transmitir ideas, emociones, proyectos, costumbres y cultura. En definitiva, a través del dibujo conocemos la historia de la humanidad. También es el primer enlace entre la idea y su representación gráfica, que da origen a las creaciones artísticas, y que es imprescindible para el desarrollo de todas las demás artes.

Sin embargo, dibujar no es sólo el origen de gran cantidad de creaciones artísticas, sino que es también una forma de expresión y comunicación, en especial dentro del mundo que habitamos, rodeado de imágenes e inmerso en la cultura visual.

De esta manera, la materia de "Dibujo Artístico" engloba los saberes que proporcionan al alumnado los recursos necesarios para expresar ideas, emociones y sentimientos, además de proyectar su visión del mundo y reinventar la realidad que les rodea. Esto es, de aportar su identidad a las creaciones artísticas, y a su vez, transmitir su esencia.

Esta materia ha sido organizada apoyándose en los aprendizajes de la etapa anterior de Educación Secundaria Obligatoria recogidos en la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual del tercer curso, con la intención de garantizar su necesaria continuidad y progresión. Por otra parte, la materia de Dibujo Artístico se relaciona de manera muy estrecha con otras asignaturas que cursará el alumnado que elija la modalidad de un bachillerato artístico en el que el alumnado comience una especialización, que le permita encaminarse a formaciones artísticas superiores.

Teniendo en cuenta estos aspectos, uno de los principales objetivos de la materia de Dibujo Artístico 1 es la adquisición de destrezas y técnicas necesarias, incluidas las digitales, para su aplicación en diferentes proyectos y ámbitos. Además, se pretende fomentar la sensibilidad, la experiencia estética y la apreciación del patrimonio cultural, esto es, descubrir el dibujo como medio de expresión personal. Conviene destacar que el aprendizaje del Dibujo Artístico promueve el desarrollo de la sensibilidad, la expresividad, la observación, el análisis y la reflexión intrapersonal y sobre la realidad.

La materia de Dibujo Artístico 1 contribuye de manera directa a la adquisición de las competencias clave, por su carácter favorecedor de metodologías activas y cooperativas que

transforman el aprendizaje en una experiencia significativa y promueven el desarrollo de la creatividad tanto en el marco de la educación artística como para cualquier otra disciplina profesional, facilitando de esta forma la consecución de los objetivos de la etapa de bachiller.

De esta manera, nacen las competencias específicas de la materia de Dibujo Artístico 1, vinculada al desarrollo de la Competencias Clave, destacando su relación con la Competencia Conciencia y expresión Culturales, la Competencia Personal, social y de aprender a aprender y la Competencia emprendedora.

Asimismo, cabe destacar que el dibujo promueve el pensamiento crítico, que hace al alumnado capaz de sintonizar con la realidad social y conectar con los valores democráticos como son la paz, la igualdad, la perspectiva de género, el respeto a la diversidad, y la sostenibilidad. Junto con las metodologías activas y participativas que enriquecen la dinámica de la materia de Dibujo Artístico 1, otorga al alumnado una herramienta poderosa para abordar los desafíos del siglo XXI.

El orden de presentación de las competencias específicas no debe entenderse como un método lineal de trabajo, ni como un elemento aislado, sino como un eje vertebrador del resto de los componentes curriculares, que en su conjunto culminarán con la formación intelectual y humana indispensables para el futuro personal, profesional y social del alumnado.

Con todo, se promoverá la utilización de las TIC en el desarrollo de los diversos proyectos, favoreciendo el empleo de medios digitales en las distintas fases de desarrollo de éstos, como en la evaluación y la exposición. Asimismo, se promoverá el conocimiento de la normativa reguladora de la protección de datos de carácter personal, a fin de evitar situaciones de riesgo y vulnerabilidad del alumnado y del profesorado, protegiendo sus derechos y libertades fundamentales.

Finalmente se presentan los criterios de evaluación, orientados a conocer el grado de adquisición de cada una de las competencias específicas de la materia. Estos criterios se han definido para la materia de Dibujo Artístico 1, señalando el nivel de adquisición de las competencias.

9.3. DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.

La materia Dibujo Artístico contribuye al desarrollo de las competencias clave del currículo, entendidas como capacidades que ha de desarrollar el alumnado para aplicar de forma integrada los contenidos de la materia con el fin de lograr la realización satisfactoria de las actividades propuestas.

Competencia comunicación lingüística (CCLI).

El dibujo es un verdadero medio de comunicación del individuo, que se desarrolla naturalmente como respuesta a la necesidad de relacionarnos con nuestros semejantes. El lenguaje del dibujo permite transmitir ideas, emociones y sentimientos necesarios en todo proceso de comunicación. Este proceso comunicativo propio de la materia, contemplado en todos los niveles de enseñanza y aprendizaje como parte fundamental del desarrollo integral del ser humano y la comprensión de su entorno, contribuye al desarrollo de la competencia en comunicación lingüística del alumnado.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).

La observación analítica del entorno ayuda a tener una visión más clara de la realidad e incrementa la capacidad intelectual. Aprender a desenvolverse con comodidad a través del dibujo estructural o de síntesis geométrica contribuye a la adquisición de la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología mediante la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, el análisis y la síntesis, la experimentación y el descubrimiento. Asimismo, introduce valores de proporcionalidad, dimensiones, tangencias, ejes y determinados conceptos relacionados con el pensamiento matemático.

Competencia digital (CD).

En la actualidad, en toda formación artística intervienen recursos digitales que constituyen auténticas herramientas del siglo XXI. La importancia que adquieren en el currículo de Dibujo Artístico los contenidos relativos a las nuevas tecnologías, herramientas y procedimientos digitales y multimedia expresan el papel que se otorga en esta materia a la adquisición de la competencia digital.

Competencia aprender a aprender (CAA).

Aprender a aprender es una competencia global, a la que necesitaremos recurrir a lo largo de toda la vida, con un pensamiento abierto, flexible y creativo, tomando conciencia de que todo aprendizaje necesita de nuestra renovación en una formación constante. El dibujo es una extensión natural y necesaria del pensamiento visual. Dibujar es pensar, imaginar, tomar decisiones; al planificar diferentes composiciones, nos valemos del dibujo como vía de investigación, necesitamos del pensamiento creativo para imaginar diferentes opciones y especular acerca del futuro.

Conciencia y expresiones culturales (CEC).

El estudio de nuestro rico patrimonio artístico y cultural y la valoración como fuente de enriquecimiento y disfrute de las diferentes manifestaciones artísticas a lo largo de la historia del arte ayudan al alumnado a tomar conciencia cívica abierta y responsable, para participar de forma activa y solidaria en el progreso y mejora de nuestro entorno, y contribuyen, así, al desarrollo de la competencia conciencia y expresiones culturales.

Competencias sociales y cívicas (CSC).

En la medida en que la creación artística supone un trabajo en equipo, se promueven actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, empatía y flexibilidad y se contribuye a la adquisición de las competencias sociales y cívicas.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE).

Esta materia colabora en gran medida en la adquisición de la competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, dado que todo dibujo es un proceso de creación y, por tanto, supone representar ideas. Ello significa ser creativo; pensar con autonomía; investigar, planificar y elegir herramientas, estrategias y materiales para alcanzar un objetivo previsto; investigar posibles soluciones, y saber expresar todo ello en la realización práctica del dibujo. Se promueven valores como la capacidad creadora y de innovación y la imaginación, junto con el desarrollo del sentido crítico y autocrítico, el de responsabilidad y la autoestima.

La materia Dibujo Artístico requiere una metodología variada que abarque aspectos técnicos, expresivos e imaginativos y visuales que tengan su base en los principios de enseñanza individualizada, creativa e integradora, con el propósito de contribuir a la formación integral de la persona en una sociedad cada vez más plural.

El alumnado de Dibujo Artístico tendrá que conocer ciertos aspectos teóricos para apreciar y generar trabajos artísticos, pero el desarrollo de la materia debe abordarse desde un punto de vista eminentemente práctico. La adquisición de los conocimientos, las destrezas y las competencias clave han de producirse desde la experiencia, la experimentación y la reflexión acerca del trabajo realizado.

La enseñanza individualizada supone conocer el desarrollo personal del alumnado adaptando los contenidos establecidos, las competencias o capacidades a desarrollar, los métodos pedagógicos y las estrategias necesarias en todo proceso de enseñanza-aprendizaje a los intereses y capacidades de cada persona, con el fin de lograr los objetivos y el grado de adquisición de las competencias que permitan una formación continua.

La práctica docente favorecerá el pensamiento divergente, mediante el cual un individuo es capaz de producir soluciones diferentes, nuevas y originales, potenciando actitudes activas y receptivas ante la sociedad y la naturaleza e impulsando, así, el desarrollo de la creatividad y de la sensibilidad. Promoverá actitudes y valores sociales de igualdad entre hombres y mujeres y el respeto a los derechos humanos para la superación de estereotipos, prejuicios o situaciones de discriminación social.

El profesorado mantendrá una actitud flexible y abierta y ha de ser capaz de diseñar tareas o situaciones de aprendizaje que posibiliten la resolución de problemas y la aplicación de los conocimientos aprendidos, partiendo de los conocimientos previos y las experiencias personales del alumnado. La planificación de actividades significativas, con unos objetivos y contenidos bien definidos y claros, permitirá a los alumnos y alumnas ir adquiriendo los conocimientos y desarrollando las competencias a la vez que se expresan de un modo personal.

La enseñanza de esta materia fomentará la creatividad del alumnado para que sienta la necesidad de satisfacer sus impulsos estéticos y de conocimiento transversal, sabedor de cómo las diferentes áreas del conocimiento inciden de modo global en todos los ámbitos de la vida transformando su visión del entorno y su interacción con él.

Para desarrollar la creatividad y la participación del alumnado en la realización de las actividades, conviene establecer un fin significativo y asequible para el alumno o la alumna, plantear un proceso de análisis o de creación, planificar las distintas fases y las tareas propias de cada una de ellas, fomentar la realización individual o en grupo del trabajo y la crítica constructiva, junto con la toma de conciencia y respeto por las expresiones propias o ajenas. Teoría y proceso se dan la mano. Todo conocimiento nuevo tiene una aplicación inmediata, una transversalidad y se comprende como parte de un proceso integrador.

Desde esta materia se pretende fomentar el desarrollo de la sensibilidad, la creatividad, la personalidad e individualidad de cada alumno y alumna, incorporar intenciones expresivas de carácter subjetivo al dibujo y proporcionar recursos procedimentales, contribuyendo no sólo a una formación específica continuada, sino a la mejora integral de la persona. Asimismo, el estudio de esta materia fomenta, a través del estímulo de la actividad artística, el impulso de la sensibilidad estética y la capacidad para emprender y participar en manifestaciones y expresiones culturales, la formación de criterios de valoración propios dentro del ámbito de la plástica en general, necesarios durante la formación escolar y a lo largo de la vida.

9.4. DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia específica 1.

Identificar y analizar la presencia del dibujo en las diversas manifestaciones culturales y artísticas valorando su aportación a todas ellas, así como a otros ámbitos disciplinares.

Esta competencia pone en valor el concepto de dibujo, interpretándose como una forma de pensamiento y representación en toda la sociedad. Por ello, identificar y analizar su presencia en las manifestaciones o creaciones artísticas de cualquier lugar o época ayudaría al alumnado a valorarlo como una herramienta universal de conocimiento, de observación, de reflexión, de representación y de expresión. El dibujo contiene la esencia del ser humano, es representativo de su autor o autora y por ello, tiene un valor autónomo como obra de arte.

Además, reconocer la pluralidad de usos del dibujo vincularía al alumnado con diversos ámbitos disciplinares, sean estos artísticos o científicos, concibiendo el dibujo como una herramienta interdisciplinar y favoreciendo el pensamiento crítico sobre sus funciones e intencionalidades.

Durante el primer curso sería esperable que el alumnado conociera las referencias artísticas hasta la historia contemporánea. Además, cabría esperar que el alumnado estudiase durante el primer curso los cánones de belleza a lo largo de la historia del arte.

Además, durante el primer curso de Dibujo Artístico, el alumnado debería adquirir un bagaje de cultura audiovisual a través de las referencias artísticas.

Por último, es un objetivo ineludible del Dibujo Artístico que el alumnado conjugara el análisis con el conocimiento, manteniendo una postura abierta y respetuosa, que favorecería la consecución de una conciencia visual y el desarrollo del deleite en la experiencia estética ante cualquier manifestación cultural o artística.

Competencia específica 2.

Realizar dibujos a mano alzada, bocetos y encajes, de acuerdo con los fundamentos de la proporción, la composición y la percepción visual, interpretando la realidad y expresando ideas, sentimientos y emociones en obras de creación artística individuales o colectivas.

Esta competencia busca desarrollar en el alumnado la capacidad de interpretar la realidad o expresar ideas propias a través del dibujo a mano alzada, integrando en este hecho los conceptos de proporción, composición y percepción visual.

A través de la experimentación práctica, el alumnado aprendería a incorporar e integrar los distintos fundamentos de la proporción, la composición y la percepción en su identidad artística personal. El desarrollo de esta competencia promovería la adquisición de recursos para

representar propuestas gráficas de manera sensible mediante el desarrollo de bocetos, croquis y apuntes a mano alzada y al natural.

Durante el primer curso el alumnado se desenvolvería con el dibujo a mano alzada para la representación de ideas, conceptos o emociones, y trabajaría sobre los fundamentos de la composición y de la percepción visual a partir de obras de referencia, bidimensionales o tridimensionales.

Competencia específica 3.

Elaborar propuestas gráficas y artísticas con intención expresiva o comunicativa empleando los elementos del lenguaje visual con espíritu crítico.

Esta competencia pone el énfasis en la generación de propuestas visuales que emplean los fundamentos y los elementos del lenguaje visual. El alumnado de Dibujo Artístico 1 sería capaz de elaborar a final del curso propuestas gráficas empleando la forma: punto, recta y plano, y algunos fundamentos del color, ya que partimos de los conocimientos previos que el alumnado tendría tras finalizar la asignatura de tercer curso de Educación Plástica Visual y Audiovisual.

Competencia específica 4.

Representar el volumen y la perspectiva en soportes bidimensionales, analizando el contraste de luces y sombras propios del claroscuro tanto en obras de referencia como en creaciones artísticas.

Esta competencia alude a la importancia de representar el volumen sobre un soporte bidimensional mediante el dibujo. A través del desarrollo de esta competencia, el alumnado sabría representar en el primer curso espacios y objetos en tres dimensiones, mediante el análisis de la forma de los objetos o espacios, y la interacción de las luces, las sombras y sus contrastes. De esta manera, el alumnado sería capaz de representar piezas tridimensionales, mediante la técnica del claroscuro, y comenzaría a emplear la perspectiva como medio de representación y apropiación del espacio. Además, el alumnado practicaría el análisis de la forma de objetos y espacios siguiendo obras y modelos de referencia, tanto bidimensionales como tridimensionales, y comenzaría con la representación del claroscuro, así como también se introduciría en la representación de la perspectiva.

Competencia específica 5.

Experimentar con las técnicas de expresión artística, tradicionales, contemporáneas y digitales, buscando diversas posibilidades en la realización de producciones gráficas y proyectos artísticos, atendiendo a los criterios de sostenibilidad y consumo responsable.

Esta competencia define la importancia del proceso de experimentación con diferentes técnicas de dibujo, a partir de unos conocimientos básicos y un catálogo de herramientas, medios y soportes, recogidos en el currículo de la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual de 3º de ESO, con independencia de que algún estudiante hubiera podido cursar la optativa de 4º curso.

Por ello, a través del desarrollo de esta competencia, el alumnado identificaría en primer lugar las posibilidades de uso y expresivas de estas técnicas, y posteriormente seleccionaría las más afines a sus intenciones, explorando soluciones creativas y alternativas en las representaciones gráficas que se planteen e innovando en su uso para conseguir resultados personales.

De esta manera, el alumnado de Dibujo Artístico 1 finalizaría el curso conociendo las propiedades de diversas técnicas y soportes, sus usos y compatibilidades, y habría realizado creaciones artísticas empleando dichas técnicas.

Competencia específica 6.

Expresar ideas, sentimientos y emociones creando discursos visuales argumentados, planificando el proceso de trabajo y prestando especial atención en ellos a la promoción de los derechos humanos, la igualdad de género y el respeto a la diversidad.

Esta competencia alude a la importancia del proceso de trabajo en los proyectos de creación artística, así como al producto final, y a la determinación del dibujo como método fundamental para elaborarlos. A través de esta competencia, al finalizar la etapa de bachiller, el alumnado sería capaz de argumentar sus decisiones en cualquier proyecto que implique un proceso de creación, interpretando además que la creación artística no es fruto de la casualidad, sino de un método ordenado de trabajo, en el que la fase de ideación, de experimentación y de desarrollo, son tangibles y forman parte también del resultado final de la obra.

Además, el alumnado aprendería a argumentar sus obras fundamentándose en la base de los derechos democráticos, justificando la integración, la colaboración y el respeto.

Con esta competencia se enriquecería también al alumnado a la hora de generar propuestas colectivas, ya que la creación de proyectos de esta índole va más allá de la producción material de las obras, porque en su desarrollo se requieren habilidades de argumentación de las ideas, la reflexión y el análisis de todo el proceso.

La utilización consciente y adecuada del lenguaje específico de la materia por parte del alumnado contribuiría a la elaboración de discursos claros y precisos, propiciaría un aprendizaje significativo, y además contribuiría al desarrollo del pensamiento propio, crítico y divergente, beneficiándose así de la interacción que se produce en las propuestas colectivas, tanto en el sentido de la organización como del producto final, independientemente del ámbito en el que se trabaje.

9.5. ELEMENTOS TRANSVERSALES

Los elementos transversales, que no son materias añadidas, sino un conjunto de conocimientos, hábitos, valores, etc., deben entrar a formar parte del desarrollo de todas y cada una de las materias básicas en que se organiza el currículo.

La educación tiene por finalidad capacitar a los individuos para que se desenvuelvan en su medio de forma autónoma y para ello contribuye a desarrollar en los alumnos y alumnas aquellas capacidades que les van a proporcionar ser ciudadanos plenos. Pero hay cuestiones trascendentales que no se abordan de forma exclusivamente académica como el trabajo del desarrollo y construcción personal. Nos encontramos con la necesidad de educar a los alumnos y alumnas en valores y ayudarles a aprender a vivir, adoptando una forma de vida que sea posible sostener, para crear ciudadanos libres, autónomos y con principios para enfrentarse de forma crítica en la sociedad que les acoge. Esta sociedad demanda que no solo se transmitan conocimientos, sino que las escuelas formen a personas que sean capaces de vivir y convivir en el respeto, la libertad y los principios democráticos.

Los temas transversales son contenidos básicamente actitudinales que van a influir en el

comportamiento conductual de nuestro alumnado. Son valores importantes tanto para el desarrollo integral y personal de nuestro alumnado, como para el desarrollo de una sociedad más libre, democrática, respetuosa con el medio y tolerante.

Elementos relacionados con las competencias que se desarrollan especialmente en Cultura audiovisual son:

- Comprensión lectora y expresión oral y escrita.
- Comunicación audiovisual.
- Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
- Emprendimiento.
- Educación cívica y constitucional.

Otros elementos que pueden desarrollarse transversalmente son:

- El desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.
- El aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.
- La programación docente debe comprender en todo caso la prevención de la violencia de género, de la violencia contra las personas con discapacidad, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia.
- Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.
- El desarrollo sostenible y el medio ambiente, los hábitos de vida saludables, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.
- La mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico, con el fin de que el alumnado conozca sus derechos y deberes como usuario de las vías, en calidad de peatón, viajero y conductor de bicicletas o vehículos a motor, respete las normas y señales, y se favorezca la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía con actuaciones adecuadas tendentes a evitar los accidentes de tráfico y sus secuelas.
- La LOMLOE hace especial hincapié en la equidad, la inclusión y la igualdad de acceso de todos los alumnos al sistema educativo como medio de conseguir una sociedad más justa y que garantice el derecho a la educación recogido en el artículo 27 de la Constitución.

9.6. SABERES BÁSICOS

Introducción.

Los saberes básicos de la materia de Dibujo Artístico 1 se han seleccionado de acuerdo con aquellos que se consideran imprescindibles para adquirir las competencias específicas y se han organizado en siete bloques. Durante el primer curso el alumnado podrá conocer las técnicas, materiales y soportes, indagar en el uso de los mismos y experimentar con estos conocimientos para comenzar con la creación artística.

Bloque 1. Concepto e historia del dibujo. (CE1, CE2, CE6)

En el primer bloque "Concepto e historia del dibujo", se propone un acercamiento al dibujo como medio de expresión, que ha tenido un papel fundamental en la historia del arte, la generación del patrimonio cultural, y que está íntimamente ligado a varios ámbitos disciplinares como es el estudio y representación del entorno natural o construido, o de la figura humana.

- El dibujo como proceso de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.
- El dibujo e el arte: desde la antigüedad hasta el romanticismo. Obras más representativas de diferentes creadores y creadoras. Referentes de mujeres artistas.
- El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: diseño, arquitectura, ciencia y literatura.
- El dibujo del cuerpo humano. Nociones básicas de anatomía humana.

Bloque 2. La expresión gráfica y sus recursos elementales. (CE1, CE2, CE3, CE5, CE6)

En el segundo bloque "La expresión gráfica y sus recursos elementales", se facilita al alumnado una formación preparatoria sobre los elementos propios de la expresión gráfica y su lenguaje, a través de sus cualidades comunicativas, y se pretende fomentar el uso de las mismas como medio de expresión. En el primer curso de una manera más práctica, y en el segundo curso con intenciones comunicativas, profundizando en los contenidos del primer curso y dotando a las obras de identidad personal con fines expresivos.

- El punto y sus posibilidades expresivas.
- la línea y sus posibilidades expresivas: trazo, grafismo y tramas.
- El plano y sus posibilidades expresivas: la mancha.
- La naturaleza del color. Aspectos psicológicos y culturales del color.
- Contrastes y armonías cromáticas.

Bloque 3. La percepción visual. (CE1, CE2, CE6)

En el tercer bloque "La percepción visual", se establecen las relaciones del dibujo con los mecanismos de percepción de la realidad, fundamental para observar con atención, y poder así, recrear ideas y entender el mundo con una visión global. En el primer curso se trabaja sobre las

nociones básicas a partir del perfil de salida del alumnado en EPVA de 3º de ESO.

- Niveles de iconicidad de la imagen.
- Fundamentos de la percepción visual.
- Principios de la psicología de la Gestalt.
- Ilusiones ópticas.
- El color asociado a la línea. Arte óptico y geométrico.

Bloque 4. Composición y ordenación del espacio. (CE1, CE2, CE6)

En el cuarto bloque "Composición y ordenación del espacio", se alude a los principios básicos para la generación de obras artísticas, desde la perspectiva del dibujo. Se integra además el dibujo como método de trabajo, de análisis y de síntesis de la realidad. En este bloque también se relaciona el dibujo con otras disciplinas.

- El boceto o esbozo
- Encaje y proporción
- La composición como método. El equilibrio compositivo. Direcciones visuales. Aplicaciones.
- Sistemas de ordenación en la sintaxis visual.

Bloque 5. El volumen: la luz, el claroscuro y la perspectiva. (CE1, CE2, CE4, CE5, CE6)

El quinto bloque "El volumen: La luz, el claroscuro y la perspectiva" se aproxima al alumnado a la observación, análisis y representación del espacio tridimensional, relacionándolo tanto con obras de arte, como con el espacio construido, la naturaleza, el paisajismo o la arquitectura.

- La luz y el volumen.
- Tipos de luz y de iluminación.
- Introducción al claroscuro.
- representación básica del espacio en perspectiva.

Bloque 6. Materiales y técnicas de expresión artística. (CE5)

El sexto bloque "Materiales y técnicas de expresión artística", proporciona al alumnado los conocimientos sobre los elementos con los que comenzar a trabajar, su compatibilidad, sus usos tradicionales y contemporáneos, incluidos los medios digitales. En este bloque es fundamental, además, la vinculación con algunos de los desafíos del siglo XXI, como son la gestión de los residuos, el impacto medioambiental de los materiales que se emplean, el consumo responsable.

- Terminología y materiales del dibujo.
- Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.
- Seguridad, toxicidad y compatibilidad de los materiales y las técnicas gráfico-plásticas.
- Programas de dibujo y pintura digital.
- Dibujo vectorial. Herramientas de edición de imágenes para la expresión artística.

Bloque 7: Proyectos gráficos individuales y colaborativos. (CE1, CE5, CE6)

El séptimo bloque "Proyectos gráficos individuales y colaborativos", engloba aquellos conocimientos, destrezas y actitudes necesarias para poner en práctica los saberes de otros bloques aplicados a la generación de proyectos artísticos de distinta índole, incluidos los trabajos interdisciplinares. En este bloque se integra además la importancia del dibujo como base de un método de trabajo ordenado, en especial para las disciplinas artísticas, la integración de las referencias culturales como argumento en la creación artística, y la planificación de las fases de un proyecto.

- El dibujo como método de trabajo.
- Fases de los proyectos gráficos.
- La planificación del proceso de dibujo.
- El compromiso y la constancia en las fases del proceso de trabajo.
- La distribución de tareas en los proyectos gráficos: Criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y las necesidades del proyecto.
- Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes adecuados a distintas disciplinas.

9.7. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

La temporalización de las unidades didácticas y su descripción quedará registrada en la programación de aula del profesor/a responsable, ya que para una formación integradora de los diferentes saberes es necesario abordar en las actividades conceptos referidos en diferentes bloques.

Atendiendo a diferentes condicionantes como los diferentes ritmos de aprendizaje, la configuración del grupo-clase, el rendimiento en diferentes áreas, la disponibilidad de las instalaciones y herramientas del centro, así como otros factores a lo largo del curso podría modificarse esta programación de aula, así como su temporalización.

9.8. RECURSOS METODOLÓGICOS Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Metodología general

La metodología aplicada será la basada sobre todo en la praxis y el autodescubrimiento. Cada alumno utilizará una carpeta donde ordenará los contenidos teóricos, así como apuntes, esquemas, bocetos, enunciados de ejercicios prácticos o finales, trazados geométricos, obras realizadas bidimensionales, fotocopias, etc.

Trabjará en grupo, donde compartirá sus experiencias (tanto exitosas como erróneas), con sus compañeros, además los diferentes grupos asumirán responsabilidades de orden y limpieza.

A nivel individual, cada alumno realizará ejercicios teórico-prácticos, tanto de forma digital, como analógica. Utilizará la plataforma AULES para realizar otro tipo de actividades, y usará su identidad corporativa a través de un email, donde almacenará el resultado de sus proyectos y

enviará los resultados a la cuenta de correo proporcionada por el profesor/a. La edición de imágenes y dibujos, se realizarán utilizando tablets o pcs. También aprenderán la edición de imagen y video a través de programas de edición gratuitos (Gimp, Photodirector, Inkscape, Movie Maker...).

Situaciones de aprendizaje

En este apartado del documento se presentan una serie de principios y criterios que pueden orientar el diseño de las situaciones de aprendizaje a través de unos contextos significativos, en los que el propio alumnado sea el protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estas situaciones de aprendizaje conectarán con los desafíos del siglo XXI, por lo que dentro del contexto de la materia de Dibujo Artístico se deben utilizar referentes y temáticas de trascendencia social y vincular los procesos creativos con los retos del presente como son: el consumo responsable, el respeto al medio ambiente y la gestión de residuos, compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la resolución pacífica de conflictos, la valoración de la diversidad personal y cultura ,entre otros.

Por otro lado, el desarrollo de creaciones artísticas y culturales a partir de la materia de Dibujo Artístico tiene una relación ligada al patrimonio artístico y cultural, local y global, como fuente de conocimiento y de inspiración que precisan de una percepción directa y activa de las manifestaciones artísticas locales. De este modo, se favorece el desarrollo de la identidad cultural del alumnado y se contribuye a entender el patrimonio como agente de cohesión social, creando un vínculo cultural y fomentando los valores democráticos de la sociedad y su memoria histórica.

La asignatura de Dibujo Artístico trabajará el equilibrio entre el rigor académico en el empleo de las diversas técnicas y materiales y la expresión artística por lo que se debe fomentar la reflexión, la creatividad y el criterio estético, poniendo en valor el proceso como vehículo de aprendizaje y concibiendo el error como una oportunidad para seguir aprendiendo.

Cabe destacar, por tanto, que se favorecerá este estudio trascendiendo las barreras del aula y conectando la escuela con contextos artísticos sociales y exteriores, como los museos, las exposiciones y las rutas culturales. Así, el alumnado participará en actividades culturales y artísticas fuera de las aulas, enriqueciéndose del entorno natural y construido, para incrementar el vínculo del alumnado con la sociedad en la que habita, y para determinar un punto de vista práctico y real a los contenidos trabajados en el aula.

Para contribuir a la sostenibilidad, se ha de realizar un ejercicio de reflexión sobre los distintos materiales, su uso, su consumo y el impacto medioambiental que provocan, por lo que se recomienda la utilización de materiales sostenibles y reciclados en el aula, y en caso no poder ser, atender al consumo responsable de los materiales que no puedan ser reutilizados.

Se tendrá en cuenta la diversidad personal y cultural dentro del aula como una oportunidad para ampliar referentes y explorar los matices que proporciona introducir en un espacio multitud de culturas diversas que fomenten diferentes puntos de vista a retos comunes, integrando las experiencias personales del alumnado y sus vivencias para establecer vínculos con los saberes básicos y las competencias específicas del área.

Con el objetivo de atender a la diversidad de intereses y necesidades del alumnado, se incorporarán los principios del diseño universal, asegurándonos de que no existen barreras que impidan la accesibilidad física, cognitiva, sensorial y emocional para garantizar su participación y

aprendizaje.

Además, se pondrá en valor la posibilidad de utilizar una variedad metodológica, aprovechando que en las materias de carácter aplicado no existe un resultado único, para garantizar la atención a la diversidad del alumnado. Se plantearán enunciados o actividades que permitan al alumnado debatir y reflexionar, explorar todas las fases del proceso creativo, incorporar sus vivencias personales para integrar la emoción en el proceso y establecer así vínculos significativos con los saberes básicos y las competencias específicas.

El desarrollo de creaciones artísticas colectivas fomenta la participación y el diálogo implicando al alumnado en procesos de trabajo que requieren cooperación. Se potenciará la llegada a acuerdos por medios dialogados fomentando la cultura democrática y el lenguaje oral en la expresión de opiniones, posicionamientos y emociones, y el respeto por las ideas ajenas.

Se fomentará, a su vez, una gestión saludable de la incertidumbre y del control del proceso creativo, normalizando que el resultado final pueda ser diferente a lo esperado o incluso sufra transformaciones respecto de la idea inicial.

El clima del aula propiciará, por tanto, un espacio donde el sentido emprendedor, la cooperación y el pensamiento crítico y divergente sean el eje vertebrador de la asignatura, contribuyendo a que el alumnado desarrolle su autoestima, su autonomía y pueda enfrentarse con recursos a situaciones presentes o futuras.

Recursos didácticos y organizativos

Como recursos didácticos en el aula- taller el alumno dispondrá de los siguientes:

- Ordenador con acceso a internet para búsqueda de información y manipulación de imágenes con programas básicos de diseño y retoque fotográfico.
- Archivo gráfico del aula-taller compuesto por más de 1000 imágenes plastificadas, tanto fotográficas, como láminas de obras de arte, organizadas por distintos periodos de la historia.
- Un archivo digital de todos los conceptos a estudiar a lo largo del curso.
- Una pantalla de TV de 79", donde se realizará el visionado de documentales artísticos, videos, imágenes de obras artísticas, y presentaciones multimedia de los conceptos y contenidos a estudiar.
- Cañón multimedia para la proyección de imágenes, visionado de documentales. artísticos y presentaciones multimedia de los conceptos y contenidos a estudiar.
- Grupos de trabajo compuestos por mesas reunidas formando 4 grandes bancos de trabajo.
- Un panel de turnos de limpieza y orden rotativos dentro de cada subgrupo de trabajo, tanto para asignar tareas de taller como para evaluar a los alumnos.
- Un armario de herramientas y materiales con todo lo necesario para crear, mantener y restaurar, tanto el utillaje, como las técnicas a realizar en clase.
- Un armario donde los alumnos guardarán sus materiales y trabajos en carpetas de cartón duro.
- Un armario con bandejas, diferenciadas por colores, con herramientas y materiales a

disposición de los alumnos.

- Un panel de recursos didácticos, colocados en fundas y con chinchetas, para que el alumnado lo use como panel de consulta.
- Una zona de secado de los trabajos realizados al fondo del aula, compuesta por estanterías.
- Una zona de exposiciones con un panel en el fondo del aula, con diferentes resultados obtenidos por alumnos sobre diferentes técnicas trabajadas en clase.
- Una pila con una bancada, provista con material de limpieza, pinceles, botes y demás herramientas para técnicas húmedas.
- Biblioteca del aula con algunos libros fundamentales para el desarrollo de la asignatura.
- 20 Tablets digitales táctiles para estudiar y practicar con los programas CAD.
- 4 cámaras fotográficas digitales.
- El cuaderno del alumno donde tomará apuntes de los conceptos estudiados en cada unidad, la técnica realizada y los dibujos y bocetos necesarios para la asimilación de conceptos y procedimientos de trabajo (2º de ESO).
- El material que el alumno deberá disponer para la asignatura se encuentra en el anexo I de dicha programación.

9.9. ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

Las actividades en la asignatura se realizarán a través de ejercicios teórico-prácticos, donde habrá una parte del ejercicio que será de dibujo o pintura, y la otra será de teoría, donde el alumno tendrá que registrar los contenidos que se estén trabajando en esa actividad.

Ejercicios teórico-prácticos.

Serán el núcleo fundamental de las unidades didácticas que casi siempre se desarrollarán de la misma manera:

- Una presentación o visionado del movimiento artístico, autor, elemento gráfico-plástico o el concepto sobre el que trabajar, la técnica a realizar, con la explicación o experimentación de los materiales a usar, junto con el registro de los conceptos propios de la unidad en la carpeta del alumno.
- Presentación de la técnica y los procedimientos, herramientas y utillaje propio de la misma, así como los conceptos a desarrollar.
- Recopilación y registro de los conceptos teórico-prácticos propios de la propuesta a realizar en el ejercicio del alumno.
- Preparación, mantenimiento o incluso elaboración de los materiales necesarios para desarrollar la técnica (pinturas, soportes, utillaje... etc).
- Elaboración de bocetos, apuntes, búsqueda de imágenes en medios digitales o analógicos que se ajusten a la propuesta realizada.

- Desarrollo práctico del ejercicio artístico y una continua gestión de las dificultades y soluciones encontradas.
- Puesta en común por parte del alumnado de las conclusiones o dificultades encontradas, así como los resultados, con la consiguiente autoevaluación grupal de las obras realizadas.

Los ejercicios teórico-prácticos incluirán un apartado teórico, uno práctico, y un espacio dedicado a la evaluación, que estará directamente relacionado con las competencias a trabajar. Además estarán en la plataforma AULES, junto a presentaciones y ejemplos para atender a los diferentes ritmos de aprendizaje, y a problemas relacionados con la asistencia a clase.

Según, el decreto 4/2018, del 21 de febrero, de la Generalitat Valenciana, por la que se regula y promueve el plurilingüismo en el sistema educativo valenciano, y basándonos en el proyecto lingüístico de centro, que concreta la organización de la enseñanza y el uso vehicular de las lenguas, la normalización del valenciano y el fomento del plurilingüismo, y teniendo en cuenta las características propias del centro y el contexto donde se ubica, se utilizarán las lenguas cooficiales (castellano y valenciano) y extranjeras (inglés) en los procesos de enseñanza-aprendizaje, por etapa, y de manera proporcionada. Así pues, y por coordinación de los organismos del centro, la asignatura de Dibujo artístico 1 en 1º de bachillerato se impartirá en valenciano.

9.10. EVALUACIÓN DEL ALUMNADO

Para la evaluación del alumnado se seguirán unos criterios de evaluación que el profesor aplicará de la forma más objetiva posible, hará uso de unos instrumentos de evaluación y a través de unos criterios de calificación asignará una nota del 1 al 5 a los alumnos en cada una de las evaluaciones.

Criterios de evaluación

La evaluación se realizará en base a las competencias específicas de la asignatura:

Competencia específica 1.

Identificar y analizar la presencia del dibujo en las diversas manifestaciones culturales y artísticas valorando su aportación a todas ellas, así como a otros ámbitos disciplinares.

Para la evaluación del alumnado, éste deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas para obtener una evaluación positiva en dicha competencia:

- Reconocer la función del dibujo como lenguaje universal, identificándolo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas.
- Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas artísticas, identificando los cambios producidos en ellas según las diferentes etapas históricas.
- Indagar en los cánones y proporciones de la anatomía humana a lo largo de la historia, valorando el dibujo como herramienta para la representación del cuerpo humano y su diversidad.

Competencia específica 2.

Realizar dibujos a mano alzada, bocetos y encajes, de acuerdo con los fundamentos de la proporción, la composición y la percepción visual, interpretando la realidad y expresando ideas, sentimientos y emociones en obras de creación artística individuales o colectivas.

Para la evaluación del alumnado, éste deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas para obtener una evaluación positiva en dicha competencia:

- Emplear el dibujo a mano alzada y el boceto como herramienta integrando el encaje y la proporción en obras de referencia, bidimensionales o tridimensionales.
- Identificar los fundamentos de la composición analizando obras de referencia, bidimensionales o tridimensionales.
- Analizar obras de referencia de acuerdo con los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios.
- Experimentar con los principios de la composición y ordenación de los elementos en el espacio, empleándolos con intenciones comunicativas y expresivas en producciones artísticas individuales o colectivas.

Competencia específica 3.

Elaborar propuestas gráficas y artísticas con intención expresiva o comunicativa empleando los elementos del lenguaje visual con espíritu crítico.

Para la evaluación del alumnado, éste deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas para obtener una evaluación positiva en dicha competencia:

- Reconocer los elementos del lenguaje visual atendiendo a su diversidad y sus posibilidades expresivas.
- Utilizar los elementos del lenguaje visual: punto, línea, plano y color, entre otros, en el análisis de obras de referencia.
- Aplicar la teoría del color y sus usos culturales en el análisis de obras de referencia y utilizarla en creaciones individuales o colectivas.
- Integrar los elementos del lenguaje visual realizando producciones artísticas individuales o colectivas.

Competencia específica 4.

Representar el volumen y la perspectiva en soportes bidimensionales, analizando el contraste de luces y sombras propios del claroscuro tanto en obras de referencia como en creaciones artísticas.

Para la evaluación del alumnado, éste deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas para obtener una evaluación positiva en dicha competencia:

- Utilizar los fundamentos básicos del claroscuro en la representación del volumen en obras bidimensionales.
- Reproducir obras de referencia analizando la forma, y los conceptos de contraste y claroscuro.
- Representar el volumen en creaciones artísticas individuales o colectivas experimentando los fundamentos básicos del claroscuro.
- Describir el espacio tridimensional aplicando la perspectiva en el dibujo.

Competencia específica 5.

Experimentar con las técnicas de expresión artística, tradicionales, contemporáneas y digitales, buscando diversas posibilidades en la realización de producciones gráficas y proyectos artísticos, atendiendo a los criterios de sostenibilidad y consumo responsable.

Para la evaluación del alumnado, éste deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas para obtener una evaluación positiva en dicha competencia:

- Identificar las diferentes técnicas, herramientas, y soportes, distinguiendo sus compatibilidades y apreciando sus posibilidades expresivas.
- Experimentar con diferentes técnicas, herramientas y soportes, representando la realidad o analizando referencias artísticas.
- Indagar en las diferentes técnicas herramientas y soportes en la creación de obras artísticas atendiendo a su impacto medioambiental.
- Emplear herramientas digitales aplicadas al dibujo y al diseño para la creación de productos artísticos.

Competencia específica 6.

Expresar ideas, sentimientos y emociones creando discursos visuales argumentados, planificando el proceso de trabajo y prestando especial atención en ellos a la promoción de los derechos humanos, la igualdad de género y el respeto a la diversidad.

Para la evaluación del alumnado, éste deberá ser capaz de realizar las siguientes tareas para obtener una evaluación positiva en dicha competencia:

- Emplear la terminología específica del área para argumentar la intención expresiva.
- Utilizar los recursos de la práctica creativa para comunicar y expresar ideas, sentimientos y emociones, valorando el proceso y el resultado final.
- Planificar el proceso creativo, individual o colectivo, aplicando un método de trabajo estructurado y ordenado.
- Reproducir obras de referencia, incluidas las contemporáneas, analizando los valores de igualdad de género y el respeto a la diversidad.

Instrumentos de evaluación.

Una evaluación continuada y formativa exige el uso de múltiples instrumentos que nos permitirán recoger información fiable que nos ayudará a evaluar de forma eficiente. Serán instrumentos de evaluación del alumnado:

- La observación directa del alumnado y su proceso de trabajo diario de clase con las actuaciones y evolución de estos.
- La revisión continua de la carpeta del alumno donde guarda sus materiales, apuntes y ejercicios.

- Los trabajos resultantes de las actividades del alumnado en el aula y los análisis o desarrollo de contenidos teóricos escritos sobre estos trabajos.

Criterios de calificación.

Ejercicios teórico-prácticos _____ 80 %
 Actitud _____ 20 %

Las competencias básicas se tendrán en cuenta en la evaluación de los diferentes apartados, además su evaluación será continua en el trabajo de observación en el aula. Para cada uno de los ejercicios realizados se estudiarán y evaluarán en conjunto tal y como quedan reflejadas en cada uno de los bloques de contenidos.

Además, se tendrán en cuenta las siguientes condiciones para alcanzar una evaluación positiva:

- Deberán estar todos los ejercicios propuestos entregados antes del final de cada una de las evaluaciones para obtener una nota superior al 4 en esa evaluación. De faltar algún ejercicio y no estar justificada su falta de entrega, el alumno cuya nota obtenida fuese superior al 4, obtendrá un 4 que hará media con el resto de evaluaciones. Una vez entregados los trabajos pendientes, se le recalculará la nota siguiendo los criterios aquí fijados.
- Si el alumno entrega los trabajos pendientes antes de final de curso, se le hará la media.
- Las faltas de asistencia sin justificar descontarán la nota en el apartado de actitud. No se considera una falta justificada aquella que forme parte de un viaje familiar que no sea debido a unas circunstancias comprensibles.
- Las faltas de respeto hacia cualquier miembro de la comunidad educativa y los compañeros descontarán la nota en el apartado de actitud.
- El uso inadecuado de los materiales, herramientas y espacios del aula-taller, descontará la nota en el apartado de actitud.

Para la nota final del curso se hará la media aritmética o ponderada de la nota de las tres evaluaciones, atendiendo siempre a los criterios de evaluación continua establecidos por el profesor.

Evaluación y calificación de la asignatura pendiente de Dibujo artístico 1.

Para que el alumno obtenga una evaluación positiva en la asignatura pendiente de expresión artística de cursos anteriores, se presentará a una prueba teórico-práctica, donde se evaluarán los contenidos conceptuales y procedimentales propios de curso pendiente. En la puerta de las aulas de dibujo se anunciará la fecha del examen, al profesor que debe dirigirse, así como la fecha de recogida y entrega del material de apoyo para realizar dicha prueba.

Material de apoyo. Cuaderno de ejercicios.

El alumno recogerá en el departamento de dibujo a finales de la 1ª evaluación un cuaderno de apoyo, con ejercicios prácticos, así como las indicaciones de técnicas a realizar, consejos prácticos y ejemplos de ejercicios similares. Dicho cuaderno será opcional y podrá mejorar la nota obtenida en el examen como se describe más adelante.

Prueba objetiva y práctica. Examen.

El alumno en la fecha indicada, previa a la fecha de evaluación de pendientes, se presentará con el material indicado en el anexo II, se le podrá dejar material siempre y cuando el suyo propio este defectuoso o estropeado, y en ningún caso se le dejará material que no haya traído por una causa justificada por los padres o tutores legales. Dispondrá del tiempo estipulado por el departamento y dicha prueba contará para la calificación general de ese curso como se describe más adelante.

Criterios de calificación

Para obtener una calificación positiva y superar la asignatura pendiente el alumno deberá obtener un 5 en la nota del examen, pudiendo mejorar la nota de éste el cuaderno de ejercicios realizado, hasta en un 20 %.

9.11. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

La personalización en las enseñanzas artísticas es muy importante ya que más de un 50% se basa en la creatividad, es decir, las soluciones a los problemas planteados en este tipo de enseñanza son múltiples y además muchas veces originales. Nuestros alumnos con necesidades especiales que no sean significativas, por la experiencia que tenemos realizarán los mismos trabajos que sus compañeros (lo que es muy conveniente en estas edades) y con la orientación y ayuda del profesor que irá detectando la necesidad de adquirir conocimientos y/o desarrollar destrezas.

En las reuniones semanales del departamento de dibujo que se tienen a lo largo de todo el curso se pondrán en conocimiento del resto de profesores las dificultades encontradas y la metodología empleada, afín de mejorar los métodos de enseñanza-aprendizaje que pudieran ser útiles en un momento determinado con estos alumnos concretos.

En el caso de que algún alumno presente un desfase curricular en sus conocimientos o alguna necesidad educativa significativa que le obligue a recibir algún tipo de apoyo educativo, se le ayudará con ejercicios adecuados a su ritmo de aprendizaje. En dichos ejercicios se dará prioridad al desarrollo de las siguientes destrezas:

- Desarrollo de la psicomotricidad (mejora en el trazo, uso de herramientas de dibujo técnico, así como en el uso de las herramientas del aula-taller)
- Desarrollo en la expresión plástica (correcto uso de las proporciones y simetrías)
- Desarrollo de la comprensión visual (mejora en la comprensión visual, asimilación simbólica)

y expresión figurativa y abstracta)

Actividades de refuerzo y ampliación.

Los diferentes ritmos de aprendizaje presentes en el aula-taller, harán que el desarrollo de los ejercicios del alumnado sea un proceso personal y diferente en cada caso. El profesor propondrá una actividad cuyas condiciones de realización podrán cambiar en función de las necesidades no significativas del alumno. En caso de que el alumno presente una necesidad educativa significativa se le propondrá un ejercicio diferente que incluya los contenidos mínimos a desarrollar en la unidad didáctica, además de aquellos en los que presente carencias y necesidades de mejora.

Aquellos alumnos cuyos conocimientos previos detectados sean superiores a los del resto se les propondrán mejoras en el ejercicio a realizar, así como la posibilidad de ejecutar varias propuestas del mismo ejercicio.

9.12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Para este curso escolar se han planteados las siguientes actividades extraescolares y complementarias:

- Realización en el espacio de exposiciones del instituto de exposiciones con aquellas propuestas relacionadas con la imagen, con la participación del alumnado en el diseño del espacio, cartelería, y soportes de la exposición, así como en el montaje y su difusión en el centro.
- Visita al MUA.
- **Visita al CENTRO14 y MACA**

9.13. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE E INDICADORES DE LOGRO.

Al final de cada unidad didáctica los alumnos debatirán en clase no sólo los resultados obtenidos y el proceso de trabajo realizado, sino también las dificultades encontradas tanto en la praxis, como en el planteamiento de los ejercicios por parte del profesor, así como el nivel de dificultad de las propuestas realizadas y las posibles soluciones ante planteamientos erróneos. La autoevaluación formará parte del día a día en el aula, tomando direcciones diferentes y modificando la metodología y la programación si fuese necesario.

Por parte del departamento de dibujo se realizará la “memoria final del curso”, que se entregará en dirección. Por parte del Instituto se analizarán los datos obtenidos a lo largo del curso de los diferentes grupos y se darán a conocer al claustro para su posterior análisis.

INDICADORES DE LOGRO

Los indicadores de logro son variables que revelan los atributos, cualidades, propiedades, condiciones, requisitos, que se comprobarán de cada resultado para determinar si se logra o no. Los indicadores sirven para precisar y objetivar lo que hay que evaluar; por ejemplo, calidad,

organización, corrección. Al final de cada evaluación, los profesores realizarán una autoevaluación en base a los siguientes indicadores de logro:

1. Los resultados son adecuados en base al historial recogido en la materia, a los del anterior trimestre o a otros referentes (cuantificar y recoger por informe interno).
2. La temporalización de las unidades didáctica y su adecuación.
3. Los mapas curriculares dan respuesta a la organización temática coherente buscada .
4. Los resultados de aprendizaje representan lo considerado básico por el departamento
5. Las situaciones de aprendizaje son adecuadas y permiten una resolución eficaz.
6. Los ejes de la evaluación comunes al departamento reflejan objetivamente los aprendizajes.
7. Las propuestas a nivel de atención a la diversidad dan respuesta a la realidad del alumnado.
8. Los materiales curriculares son los adecuados en base a las Unidades Didácticas propuestas.
9. Se han aplicado eficazmente las medidas de atención a la diversidad.
10. Las ACIS, si las hay, son ajustadas al alumnado y a su desarrollo

10. ANEXOS

ANEXO I

MATERIAL DEL ALUMNO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 2º Y 3º DE ESO

ASIGNATURA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

IES MIGUEL HERNÁNDEZ

CURSO 2023/2024

Alicante, septiembre de 2023

Material obligatorio:

Lápiz HB y 2B (o superior)

Goma y sacapuntas

Rotulador negro de punta fina

Juego de escuadra y cartabón de 25 cm de lado común

Regla de medir de 30 cm

Compás con adaptador de tipo universal, de una calidad media

Carpeta tamaño A4

Aportación de 5 €

Esta reducción del material solicitado para el curso se debe a dos motivos fundamentales. El primer motivo es que no va a haber libro de texto y el segundo motivo es la aportación de 5 € de cada alumno para sufragar el gasto de material durante todo el curso. El material comprado a partir de esta aportación tendrá un carácter comunitario, distribuido por grupos. Nos vemos motivados a hacer este cambio con el fin de que el alumno pueda explorar un buen número de materiales y técnicas que de otro modo saldría excesivamente caro a nivel individual y crearía excedentes que, en muchos casos, los alumnos malgastarían o perderían. Por otro lado, nos aseguramos de que el alumno dispone del material necesario para desarrollar la actividad propuesta por el profesor, y su correcto uso y mantenimiento favorece la adquisición de rutinas de organización y limpieza.

Fdo.: Carlos Pardo Sarriá.

Jefe de departamento de dibujo.

MATERIAL DEL ALUMNO DE LABORATORIO DE CREACIÓN AUDIOVISUAL DE 1º DE ESO

ASIGNATURA DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

IES MIGUEL HERNÁNDEZ

CURSO 2023/2024

Alicante, septiembre de 2023

Material obligatorio:

Aportación de 5 €

Esta reducción del material solicitado para el curso se debe a dos motivos fundamentales. El primer motivo es que no va a haber libro de texto y el segundo motivo es la aportación de 5 € de cada alumno para sufragar el gasto de material durante todo el curso. El material comprado a partir de esta aportación tendrá un carácter comunitario, distribuido por grupos. Nos vemos motivados a hacer este cambio con el fin de que el alumno pueda explorar un buen número de materiales y técnicas que de otro modo saldría excesivamente caro a nivel individual y crearía excedentes que, en muchos casos, los alumnos malgastarían o perderían. Por otro lado, nos aseguramos de que el alumno dispone del material necesario para desarrollar la actividad propuesta por el profesor, y su correcto uso y mantenimiento favorece la adquisición de rutinas de organización y limpieza.

Fdo.: Carlos Pardo Sarriá.

Jefe de departamento de dibujo.

MATERIAL DEL ALUMNO DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE 4º DE ESO

ASIGNATURA DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

IES MIGUEL HERNÁNDEZ

CURSO 2023/2024

Alicante, septiembre de 2023

Material obligatorio:

Lápiz HB y 2B (o superior)

Goma y sacapuntas

Rotulador negro de punta fina

Juego de escuadra y cartabón de 25 cm de lado común

Regla de medir de 30 cm

Compás con adaptador de tipo universal, de una calidad media

Carpeta tamaño A4

Aportación de 5 €

Esta reducción del material solicitado para el curso se debe a dos motivos fundamentales. El primer motivo es que no va a haber libro de texto y el segundo motivo es la aportación de 5 € de cada alumno para sufragar el gasto de material durante todo el curso. El material comprado a partir de esta aportación tendrá un carácter comunitario, distribuido por grupos. Nos vemos motivados a hacer este cambio con el fin de que el alumno pueda explorar un buen número de materiales y técnicas que de otro modo saldría excesivamente caro a nivel individual y crearía excedentes que, en muchos casos, los alumnos malgastarían o perderían. Por otro lado, nos aseguramos de que el alumno dispone del material necesario para desarrollar la actividad propuesta por el profesor, y su correcto uso y mantenimiento favorece la adquisición de rutinas de organización y limpieza.

Fdo.: Carlos Pardo Sarriá.

Jefe de departamento de dibujo.

MATERIAL DEL ALUMNO DE TALLER DE PINTURA Y ESCULTURA DE 4º DE ESO

ASIGNATURA DE TALLER DE PINTURA Y ESCULTURA

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

IES MIGUEL HERNÁNDEZ

CURSO 2023/2024

Alicante, septiembre de 2023

Material obligatorio:

Aportación de 5 €

Esta reducción del material solicitado para el curso se debe a dos motivos fundamentales. El primer motivo es que no va a haber libro de texto y el segundo motivo es la aportación de 5 € de cada alumno para sufragar el gasto de material durante todo el curso. El material comprado a partir de esta aportación tendrá un carácter comunitario, distribuido por grupos. Nos vemos motivados a hacer este cambio con el fin de que el alumno pueda explorar un buen número de materiales y técnicas que de otro modo saldría excesivamente caro a nivel individual y crearía excedentes que, en muchos casos, los alumnos malgastarían o perderían. Por otro lado, nos aseguramos de que el alumno dispone del material necesario para desarrollar la actividad propuesta por el profesor, y su correcto uso y mantenimiento favorece la adquisición de rutinas de organización y limpieza.

Fdo.: Carlos Pardo Sarriá.

Jefe de departamento de dibujo.

MATERIAL DEL ALUMNO DE DIBUJO ARTÍSTICO DE 1º DE BACHILLERATO

ASIGNATURA DE DIBUJO ARTÍSTICO

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

IES MIGUEL HERNÁNDEZ

CURSO 2023/2024

Alicante, septiembre de 2023

Material obligatorio:

Aportación de 5 €

Esta reducción del material solicitado para el curso se debe a dos motivos fundamentales. El primer motivo es que no va a haber libro de texto y el segundo motivo es la aportación de 5 € de cada alumno para sufragar el gasto de material durante todo el curso. El material comprado a partir de esta aportación tendrá un carácter comunitario, distribuido por grupos. Nos vemos motivados a hacer este cambio con el fin de que el alumno pueda explorar un buen número de materiales y técnicas que de otro modo saldría excesivamente caro a nivel individual y crearía excedentes que, en muchos casos, los alumnos malgastarían o perderían. Por otro lado, nos aseguramos de que el alumno dispone del material necesario para desarrollar la actividad propuesta por el profesor, y su correcto uso y mantenimiento favorece la adquisición de rutinas de organización y limpieza.

Fdo.: Carlos Pardo Sarriá.

Jefe de departamento de dibujo.

MATERIAL DEL ALUMNO DE DIBUJO TÉCNICO I Y II DE 1º Y 2º DE BACHILLERATO

ASIGNATURA DE DIBUJO TÉCNICO

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

IES MIGUEL HERNÁNDEZ

CURSO 2023/2024

MATERIAL DEL ALUMNO

- **Portaminas** (0,5 mm).
- **Minas** (0,5 mm) HB.
- **Lápiz** 2H.
- **Sacapuntas**.
- **Goma** de nata.
- **Rotulador de punta fina** STAEDLER (0,2 mm, 0,4 mm y 0,8 mm)
- **Escuadra y cartabón** (limpios, sin numeración, ni rampas ni escalones).
- **Regla** de 30 cm (limpia y entera).
- **Compás con adaptador** (en buenas condiciones).

LIBRO DE TEXTO

DIBUJO TÉCNICO I

Editorial DONOSTIARRA

ISBN 978-84-7063-636-3

DIBUJO TÉCNICO II

Editorial MC GRAW HILL

ISBN 8448148886

Opcional:

- **Transportador de ángulos**.
- **Plantilla de circunferencias**.
- **Plantilla de elipses**.
- **Plantilla de curvas**.
- **Archivador con fundas**.
- **Hojas cuadriculadas** sueltas o **libreta cuadriculada** para tomar apuntes.
- **Carpeta** de cartón o plástico rígido para transportar el material de dibujo técnico y que no se rompa.

ANEXO II
MATERIAL DEL ALUMNO DE LA PRUEBA DE PENDIENTES DE
EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL
DEPARTAMENTO DE DIBUJO
IES MIGUEL HERNÁNDEZ

MATERIAL DEL ALUMNO

- **Lápiz duro HB** para el dibujo técnico.
- **Lápiz blando 2B** para el dibujo artístico.
- **Goma** blanca normal.
- **Sacapuntas**.
- **Escuadra y cartabón** (limpios y sin puntas rotas).
- **Regla** de 30 cm (limpia y entera).
- **Compás con adaptador** (en buenas condiciones).
- **Caja de lápices de colores** (8 al menos).
- **Caja de rotuladores** (8 al menos).
- **Caja de acuarelas** (Jovi o similar).
- **Pinceles redondos** de mango corto y de pelo fino.
- **Pinceles planos** de mango corto y de pelo fino.
- **Tijeras**.
- **Pegamento de barra**.
- **Cuaderno de ejercicios realizado** (opcional)