CURSO 2023-2024

PROGRAMACIÓN
DEL
DEPARTAMENTO DE DIBUJO
DEL
Instituto de Enseñanza Secundaria
"ALFONSO X EL SABIO"

M U R C I A

Figura 75B

ÍNDICE GENERAL

1	Introducción. Composición el Departamento. Temporalización. Base Legal	03
2	Objetivos generales de etapa	05
3	Competencias clave	07
4	Organización, distribución y secuenciación de los saberes básicos, criterios de evaluación y competencias específicas de 1º ESO EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL	10
4	Organización, distribución y secuenciación de los saberes básicos, criterios de evaluación y competencias específicas de 2º ESO EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL	21
4	Organización, distribución y secuenciación de los saberes básicos, criterios de evaluación y competencias específicas de 4º ESO PROYECTOS AUDIOVISUALES Y PLÁSTICOS	33
4	Organización, distribución y secuenciación de los saberes básicos, criterios de evaluación y competencias específicas de 1º BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO I	45
4	Organización, distribución y secuenciación de los saberes básicos, criterios de evaluación y competencias específicas de 2º BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO II	53
4	Organización, distribución y secuenciación de los saberes básicos, criterios de evaluación y competencias específicas de 2º BACHILLERATO IMAGEN DIGITAL	62
4	Organización, distribución y secuenciación de los saberes básicos, criterios de evaluación y competencias específicas de 2º BACHILLERATO NUEVOS MEDIOS AUDIOVISAULES	74
5	Decisiones metodológicas y didácticas. Situaciones de aprendizaje.	82
6	Atención a la diversidad	91
7	Materiales curriculares y recursos didácticos	93
8	Actividades complementarias y extraescolares	94
9	Estrategias e instrumentos para la evaluación del aprendizaje	95
10	Concreción de los elementos transversales Proceso de recuperación de pendientes	98
11	Proceso de recuperación de pendientes	99

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Características de la materia o ámbito

Si en otras épocas históricas era la palabra, tanto en su expresión oral como escrita, la principal forma de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que en la época en la que estamos inmersos la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes en ninguna otra época de la historia de la humanidad.

La expresión artística es fundamental para la vida del ser humano y el desarrollo de las sociedades en las que convive, tiene lenguajes propios que la convierten en una forma de comunicación universal y al mismo tiempo permite una diversidad de manifestaciones tan amplias como la creatividad de las distintas culturas.

La materia de Educación plástica visual y audiovisual ofrece una relación directa y práctica con todas las competencias clave y, por su naturaleza integradora e interdisciplinar, es fundamental en esta etapa de desarrollo del alumnado, teniendo como finalidad principal proporcionar las herramientas y recursos que le permitan analizar y comprender la realidad natural, social y cultural que le rodea, al mismo tiempo que aprende a expresar, de forma creativa y crítica, sus sentimientos, ideas y experiencias.

La materia parte de los bloques impartidos, supuestamente, en la Educación Primaria en el área de Educación Artística. La parte destinada a la educación plástica ya anticipaba los mismos bloques de los que parte la materia en ESO, bajo las denominaciones de educación audiovisual, dibujo técnico y expresión artística.

El bloque Expresión Plástica experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.

Se analizan las características del lenguaje audiovisual, desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se realiza también especial hincapié en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen.

En el bloque Dibujo Técnico se trasladan conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños.

Es importante que el alumnado no se convierta en mero observador pasivo de nuestra cultura y de la realidad social (una sociedad filtrada por referencias estéticas de todo tipo, presentes tanto en sus procesos de socialización, como de construcción de identidad), por lo que es necesaria una formación amplia a través de la actividad plástica, ya que es un medio idóneo para formar ciudadanos activos, críticos y sensibles con el entorno que los rodea, y de esta forma, conseguir que sean capaces de interactuar con su entorno, analizando y entendiendo los constantes y masivos mensajes que en la actualidad se transmiten a través de imágenes y medios audiovisuales para después poder crear soluciones originales.

La Educación Plástica es determinante para aprender a analizar y resolver problemas de forma creativa en diferentes áreas del conocimiento reforzando, al mismo tiempo, los contenidos trabajados en el resto de materias de la etapa.

Gracias al estudio y experimentación con los diversos lenguajes y códigos visuales y audiovisuales, el discente podrá sentirse capaz de manejar distintas herramientas y recursos en diferentes contextos, respondiendo a sus necesidades expresivas y comunicativas.

La formación en esta etapa engloba el aprendizaje de los distintos lenguajes plásticos, desde el cine, la fotografía, el diseño hasta el dibujo técnico. Estos recursos son fundamentales para asimilar contenidos de otras áreas y suponen la base fundamental para futuros estudios, respondiendo a las necesidades comunicativas actuales, profundizando en el proceso creativo para resolver problemas de la realidad cotidiana y el uso determinante de las nuevas tecnologías como medio expresivo.

1.2 Composición del Departamento

El Departamento Didáctico de Dibujo del I.E.S. “Alfonso X el Sabio”, de Murcia está constituido por los siguientes miembros:

1. **Dª Mª DESAMPARADOS SOTO BELTRÁN**, Doctora en Bellas Artes, Catedrática de Dibujo,Profesora de Dibujo, JEFA DE DEPARTAMENTO.

2. **Dª MONTSERRAT MERCHÁN MORALES**. Profesora de Secundaria con destino definitivo,Licenciado en BB.AA.

3. **D. VICTOR MANUEL ESPINOSA MUÑOZ.** Profesor de Secundaria con destino definitivo como Dibujo-francés. Arquitecto.

1.3 Temporalización

FECHAS DE EVALUACIONES DE E.S.O.

Evaluación inicial: 03 -04 Octubre
1ª Evaluación: 19-21 Diciembre
2ª Evaluación: 18-21 Marzo
3ª Evaluación: 14-18 Junio

FECHAS DE EVALUACIONES DE 1º Bachillerato

Evaluación inicial: 03 -04 Octubre
1ª Evaluación: 19-21 Diciembre
2ª Evaluación: 18-21 Marzo
3ª Evaluación: 03-04 Junio
JUNIO Evaluación: 17 - 18 Junio

FECHAS DE EVALUACIONES DE 2º Bachillerato

Evaluación inicial: 03 -04 Octubre
1ª Evaluación: 19-21 Diciembre
2ª Evaluación: 18-21 Marzo
3ª Evaluación: 15 Mayo
JUNIO Evaluación: 17 - 18 Junio

1.4. Base legal

ESO: CURRÍCULO, EVALUACIÓN Y PROMOCIÓN

4975 Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

6346 Decreto n.º 235/2022, de 7 de diciembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

BACHILLERATO: CURRÍCULO, EVALUACIÓN Y PROMOCIÓN

5521 Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.

6755 Decreto n.º 251/2022, de 22 de diciembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

2. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

A continuación, se muestra cómo contribuye la asignatura a cada uno de los objetivos generales de etapa.

2.1. ESO

a) El trabajo en grupo y convivencia en el aula-taller exige al alumnado una convivencia correcta y adecuada con sus compañeros y con el docente. Se trabajan estrategias de convivencia y diálogo para llegar a acuerdos y tomar decisiones.

b) Se establecen fechas estrictas de entrega de actividades y proyectos para acompañar al alumnado en el proceso de realización y entrega. Se pone especial atención a la formalización de las entregas y la justificación de su no realización en la fecha acordada.

c) Cuando se imparte Historia del Arte se aumenta la cantidad de mujeres que se estudian. Además, en actividades grupales y colectivas se busca la igualdad de condiciones y el respeto activo de todo alumno y alumna de la clase.

d) Uno de los pilares de los proyectos artísticos es la autoexpresión como vía para mostrar vivencias y sentimientos de forma constructiva y no destructiva. Además, se trabaja el autoconcepto y la autoestima a través de actividades que muestran la capacidad no conocida del alumno.

e) Las herramientas tecnológicas constituyen una herramienta fundamental en la fase de investigación en los proyectos creativos. Primero con guía del profesor, para posteriormente encontrar recursos e información por cuenta ajena.

f) En la fase de investigación se trabajan las fases previas de un proyecto científico. Además, la experimentación con distintas técnicas permite ahondar en el método científico aplicado

a las artes plásticas.

g) Al realizar continuamente proyectos creativos se trabaja la iniciativa y producción de ideas. Es algo continuamente presente, en especial al trabajar las fases del proceso creativo.

h) En los proyectos audiovisuales es necesario elaborar un guión. Además, se realizarán exposiciones orales y escritas en las que habrán de pasar del lenguaje visual al escrito y viceversa.

i) Se proporcionan recursos en otras lenguas, en especial el inglés, para que el alumnado se familiarice con el vocabulario específico de la asignatura y aplique los conocimientos adquiridos en las asignaturas específicas de otros idiomas.

j) Se parte de obras locales y autonómicas para la realización de ciertos proyectos. Se concibe al alumno como participante en el propio proceso de creación y conservación del patrimonio artístico y cultural del entorno que le rodea.

k) A la hora de realizar proyectos de artes plásticas se pone énfasis en la postura corporal para evitar lesiones. Asimismo, se trabaja el uso de las articulaciones para trabajar distintos tipos de línea y técnicas artísticas. Toda actividad, además, puede tener un componente social para reivindicar distintas vivencias e identidades. En clase, una vez se están realizando o se han entregado, se trabaja la aceptación de todas ellas desde el respeto.

l) Se valora positivamente la utilización de materiales reciclados, así como la reutilización de las actividades realizadas en el aula. Se contemplan proyectos para mejorar la cadena de reciclaje en el centro y el cuidado del medio ambiente.

m) El alumnado pasa a ser partícipe del patrimonio artístico y cultural de su entorno, por lo que en este proceso se pone de manifiesto su respeto por la cultura y arte de su entorno, en especial cuando pasa a ser parte del mismo. Se deja de ver como algo ajeno para situarlo como propio.

2.2. Bachillerato

a) En Bachillerato se muestra un interés por fomentar la participación en clase y la resolución colaborativa de problemas. De esta forma se hace frente a los posibles conflictos que puedan surgir y el respeto de la normativa de clase desde el respeto y la expresión constructiva.

b) Se asegurará la correcta participación del alumnado en las explicaciones y actividades prácticas para comprobar que se adecúa a las normas de convivencia y sentido común.

c) Al tratarse de una asignatura específica, se puede hacer hincapié en la escasez de mujeres en el mundo de la ingeniería y la técnica. Si bien es verdad que esta brecha, poco a poco, se va superando, es importante mostrar oportunidades a todo el alumnado para terminar de andar el camino que se ha empezado.

d) Se presentan entregas semanales o quincenales que requieren de una gestión eficaz por parte del alumnado. Para ello se muestran estrategias en clase y se les guía en el proceso del aprendizaje y la realización de las tareas.

e) La dinámica de las explicaciones demanda mucha participación por parte del alumnado.

f) Se ponen en práctica conocimientos de la asignatura de inglés en el vocabulario específico de la ingeniería y el dibujo técnico a la hora de utilizar programas CAD, muchas de cuyas funciones están en inglés o parten de términos anglosajones.

g) Las entregas se pueden realizar a través del Aula Virtual. Además, muchos recursos se proporcionan por esta vía. De forma más específica, se trabajan aplicaciones CAD para la resolución de ejercicios de dibujo técnico y normalización.

h) Se muestran las aplicaciones del dibujo técnico en la arquitectura y el diseño, viendo cómo cualquier conocimiento suele tener un impacto en el patrimonio y cómo una visión de autor influye en todo lo que le rodea.

i) Se disponen de los contenidos y herramientas necesarias para afrontar todo reto técnico que pueda suponer la disciplina elegida. En especial, tiene gran aplicación en proyectos técnicos y futuros requerimientos.

j) Buena parte de los contenidos se descubre a través de ejercicios, por lo que tienen que llevar a cabo experimentación, elaboración de hipótesis y comprobación de las mismas. Se muestra también el método utilizado para llegar a los conocimientos actuales que se imparten.

k) Muchas actividades requieren de una aportación personal por parte del alumnado, lo que implica cierta innovación y creatividad que repercute en el resto de la asignatura.

l) El Dibujo Técnico está presente en una enorme cantidad de obras artísticas, de las cuales se toma ejemplo para explicar ciertos conceptos geométricos o la perspectiva. Ejemplo de ello son las figuras imposibles de Escher o la creación de la perspectiva cónica en el Renacimiento.

m) Este objetivo no se trabaja en las asignaturas de este departamento.

n) Este objetivo no se trabaja en las asignaturas de este departamento.

o) Para la elaboración de actividades se recurre mucho al papel. Se muestra la manera de ahorrar lo posible y necesario a través de decisiones de limpieza y diseño que pueda tomar el alumnado.

p) Este objetivo no se trabaja en las asignaturas de este departamento

3. COMPETENCIAS CLAVE

El currículo de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA) permite a todo el alumnado el desarrollo de todas las competencias clave, desde un enfoque significativo e integral, interrelacionando saberes conceptuales, saberes procedimentales, actitudes y valores propios de la materia. La contextualización de los aprendizajes y las metodologías activas que se ponen en juego garantizan las creencias, de la cultura y de la historia personal y colectiva, tanto de uno mismo como de los demás.

3.1. Competencia en comunicación lingüística

Desde el conocimiento de su propio contexto socio-cultural, el alumnado interpretará y elaborará

mensajes visuales aplicando los códigos del lenguaje plástico (bidimensional y tridimensional). A través de experiencias de aprendizaje variadas se conjugarán diferentes formatos, soportes, contextos y situaciones de comunicación, lo cual pondrá en juego el discurso, el argumento, la escucha activa y el lenguaje no verbal. Esto permitirá descubrir la crítica constructiva, el diálogo y la conversación como fuentes de disfrute. La expresión de las propias ideas, experiencias y emociones favorecerá la interacción y el intercambio comunicativo a través del lenguaje plástico. Por último, la búsqueda y el tratamiento crítico de la información constituirán un aspecto clave.
Se dedicará un tiempo a la lectura en el aula para favorecer la expresión oral correcta en español.

3.2. Competencia plurilingüe

Varios recursos que se proporcionan al alumnado serán en otros idiomas, esencialmente inglés. Esto es debido a que, en esta disciplina, gran parte de los textos y recursos se encuentran en inglés. Se realiza esta actuación para superar la barrera que supone encontrar un texto en inglés e ignorarlo.
Para ello se realizarán en clase explicaciones expositivas utilizando recursos en inglés. DE esta manera, aunque la explicación se realice en español, el alumno ya va asociando conceptos y vocabulario a términos en inglés.
El siguiente paso es conseguir utilizar ellos mismos estos recursos para conseguir sus fines. Por ejemplo, a través de una tarea concreta que se les solicite en un proyecto determinado, como la búsqueda de tipografías para sus proyectos de Diseño Gráfico.

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

Al establecerse en esta asignatura una relación profunda entre conocimiento conceptual y conocimiento procedimental en todos los niveles de la etapa, el alumnado deberá razonar matemáticamente para describir, manejar medidas, así como analizar las relaciones entre las figuras (propiedades geométricas, posiciones y direcciones relativas, proporción, composición, perspectiva, etc.).
Se conocerán y manipularán diferentes materiales, estudiando su idoneidad en creaciones concretas. Mediante la aplicación de procesos científicos (identificar preguntas, indagar soluciones posibles, contrastar ideas, diseñar pruebas, se fomentan los valores de atención, disciplina, rigor, paciencia, limpieza, iniciativa, responsabilidad, etc., atendiendo a los principios de la ética social, de la salud y de la conservación y mejora del medio natural.
Se verán las aplicaciones prácticas de los conceptos en el mundo de la tecnología e ingeniería,en especial la elaboración de planos y utilización de las herramientas geométricas para encontrar soluciones a problemas de diseño de producto, arquitectura e ingeniería.

3.4. Competencia digital

Se potenciará el uso activo y creativo de las aplicaciones informáticas, para buscar y procesar información (analizar, cotejar y evaluar), transformándola en conocimiento, y para componer textos e imágenes digitales, dibujando planos, realizando variaciones formales y de color, generando figuras, componiendo secuencias visuales y sonoras, etc. Por otro lado, la participación y el trabajo colaborativo en línea permitirán una resolución más eficiente de las tareas y actividades planteadas.

3.5. Competencia personal, social y de aprender a aprender

El alumno desarrollará su habilidad para iniciar, organizar y persistir en sus tareas. Las propuestas de creación abiertas y contextualizadas favorecerán que se sienta protagonista del proceso y del resultado de su propio aprendizaje.
Identificando sus propios logros se sentirá auto-eficiente, reforzando así su autonomía y tomando conciencia de cómo se aprende: conocerá (lo que ya sabe sobre la materia, lo que aún

desconoce, lo que es capaz de aprender,…), reflexionará (sobre las demandas de la tarea planteada, sobre las estrategias posibles para afrontarla,…) y organizará el propio proceso de aprendizaje para ajustarlo a sus capacidades y necesidades (diseño del plan de acción, autoevaluación continua, análisis y valoración del resultado obtenido y del proceso empleado). Cabe señalar que también se aprende observando cómo los demás aprenden, por lo que el trabajo individual y trabajo cooperativo serán complementarios.

3.6. Competencia ciudadana

A partir de la interpretación de fenómenos y problemas sociales contextualizados se elaboran respuestas, se toman decisiones y se interactúa con los demás, resolviendo conflictos partiendo de la tolerancia y el respeto, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes y mostrando empatía. La cooperación permanente favorecerá el bienestar personal y colectivo. El compromiso social y la disposición para la comunicación intercultural ayudarán a superar los prejuicios y a resolver los problemas que afectan al entorno escolar y a la comunidad, de manera activa, solidaria y constructiva. Así, se desarrollará el respeto de los valores y la intimidad de las personas.

3.7. Competencia emprendedora

Desde el autoconocimiento, la autoestima, la autoconfianza, la autonomía, el interés y el esfuerzo, el estudiante aprenderá a saber elegir, planificar y gestionar diversos conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes con criterio propio y con fines concretos. Desarrollará su capacidad para transformar las ideas en actos con iniciativa, creatividad e imaginación, a través de trabajos individuales y en equipo que le exigirán organizar, comunicar, presentar, representar, participar, negociar, gestionar recursos, delegar, tomar decisiones, evaluar, autoevaluar… Todo ello, aplicado en sí mismo y en los demás, llevando al plano social las decisiones individuales, entendiendo otras decisiones individuales distintas y mostrando las suyas con orden y respeto.

3.8.Competencia en conciencia y expresión culturales

El alumnado conocerá y empleará las principales técnicas, materiales, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos, utilizándolos como medio de expresión y creación personal para comunicar y compartir ideas, experiencias y emociones. Así, desarrollará sus habilidades perceptivas y comunicativas, su sensibilidad y su sentido estético. Es decir, su capacidad para conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico y con actitud abierta y respetuosa autores, obras, géneros y estilos de diversas manifestaciones artístico-culturales, relacionándolos con la sociedad en la que se crean, aprendiendo a disfrutarlas, conservarlas y considerarlas parte de la riqueza y patrimonio cultural de los pueblos. Atendiendo a la gran diversidad cultural de nuestra sociedad se aprenderán y desarrollarán.
Los principios de la libertad de expresión y el diálogo entre culturas y sociedades presentes en la realización de experiencias artísticas compartidas, en las que se apoyarán y se apreciarán las contribuciones de los demás compañeros. Se experimentará también el placer por la participación en la vida y actividad cultural del propio entorno, desde la responsabilidad que conlleva implicación de un proyecto común, transferencia de lo aprendido, contribuyendo al desarrollo de cada una de las siete competencias clave de la siguiente manera.

4. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS

Hay que tener en cuenta la flexibilidad de la programación didáctica, por lo que queda sujeta a cambios dependiendo de las sesiones de autoevaluación y las posibles circunstancias que puedan darse a lo largo del curso

PROGRAMACIÓN DE

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL y AUDIOVISUAL

1º ESO y 2º ESO

1º ESO EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**
1	Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.	**Criterio 1.1.** Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género..
		Criterio 1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte..
2	Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos	**Criterio 2.1.** Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.
		Criterio 2.2. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.
3	Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	**Criterio 3.1.** Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.
		Criterio 3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.
4	Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	**Criterio 4.1.** Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.
		Criterio 4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.
		Criterio 4.3. Resolver con corrección problemas de geometría plana y sistemas de representación, aplicando las normas correspondientes y utilizando tanto herramientas manipulativas como digitales, valorando además el rigor gráfico del procedimiento: claridad,

		precisión, proceso de resolución y construcción gráfica**.**
5	Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	**Criterio 5.1.** Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.
		Criterio 5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito
6	Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	**Criterio 6.1.** Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.
		Criterio 6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.
7	Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	**Criterio 7.1**. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.
8	Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	**Criterio 8.1**. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.
		Criterio 8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.
		Criterio 8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

SABERES BÁSICOS 1º ESO EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL	
A. Patrimonio artístico y cultural • Los géneros artísticos. De la Prehistoria a la Edad Moderna. • Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, desde la Prehistoria a la Edad Moderna, y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. • Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico, artístico y del diseño de la Región de Murcia.	**B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica** • El lenguaje visual como forma de comunicación. La imagen fija. • Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Identificación en obras de arte y aplicación de sus posibilidades expresivas y comunicativas. • Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Formas simples. Colores primarios y secundarios. Círculo cromático. Clasificación de texturas. Texturas gráficas. • La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. La simetría en la composición. Ritmos monótonos y alternos
C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos • Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. • Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Uso de los instrumentos de dibujo técnico. Punto, recta y plano. Paralelismo y perpendicularidad. Segmentos, mediatriz. Ángulos, trazado con plantillas, bisectriz. Clasificación y trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia. Aplicación de los trazados geométricos al diseño de creaciones propias. • Introducción a la geometría proyectiva. Vistas diédricas y perspectivas de volúmenes sencillos trazadas sobre mallas geométricas moduladas sencillas. Normalización básica. • Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	**D. Imagen y comunicación visual y audiovisual** • El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. • Imagen fija, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, y los formatos digitales. • Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

SECUENCIACIÓN

SECUENCIACIÓN

1ª EVALUACIÓN

INTRODUCCIÓN

- **Saberes básicos C**

  Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos

  - Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Uso de los instrumentos de dibujo técnico. Punto, recta y plano. Paralelismo y perpendicularidad. Segmentos, mediatriz. Ángulos, trazado con plantillas, bisectriz. Clasificación y trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia. Aplicación de los trazados geométricos al diseño de creaciones propias.

UNIDAD 01 : TRAZADOS GEOMÉTRICOS BÁSICOS
BLOQUE DE SABERES: C

SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES DE SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS	INSTRUMENTOS	
1.1. Útiles para el dibujo técnico 1.2. Los elementos geométricos 1.3. Operaciones con segmentos 1.4. Trazados de paralelas y perpendiculares	E1 1.1. Soportes y utensilios adecuados para el desarrollo del dibujo técnico. Manejo adecuado. Limpieza y conservación de los mismos. E1 1.2. Punto, recta y plano. Concepto y nomenclatura. E1 1.3. Suma, resta, multiplicación y división. Utilización de elementos de medición. Mediatriz. E1 1.4. Posiciones relativas de dos rectas en el plano. Trazado de paralelas y perpendiculares con escuadra y cartabón. E1 4.2. Perpendicular a una recta por uno de sus puntos. Perpendicular a una recta desde un punto exterior. E1 4.3. Trazado de la paralela a una recta por un punto exterior a ella.	CC CCEC CCL CD CPSAA	Lám 70%	Prueba objetiva 30%
1.5. La circunferencia 1.6. Ángulos	E1 1.5.1. Definición y elementos de la circunferencia. Concepto de circunferencia, círculo y arco. E1 1.5.2. Trazado de circunferencia de radio conocido y que pase por dos puntos. Averiguar centro desconocido de una circunferencia. E1 1.5.3. División de la circunferencia en 3, 4 y 6 partes iguales. E1 1.6.1. Clasificación de ángulos por apertura (completo, llano, recto, agudo y obtuso) y por posición (consecutivos, adyacentes, opuestos, complementarios y suplementarios) E1 1.6.2. Trazado de ángulos con escuadra y cartabón. Trazado de ángulos con compás. E1 1.6.3. Transporte de ángulos iguales. Operaciones con ángulos: Suma, resta, multiplicación y división. Bisectriz	CC CCEC CCL CD CPSAA		

UNIDAD 02: TRIÁNGULOS, CUADRILÁTEROS Y POLÍGONOS REGULARES
BLOQUE DE SABERES: C

2.1. Polígonos 2.2. Triángulos 2.3. Cuadriláteros 2.4. Construcciones de polígonos regulares 2.5. Polígonos estrellados 2.6. Aplicación de los trazados geométricos al diseño de creaciones propias.	E1 2.1. Concepto y elementos de cualquier polígono. Clasificación E1 2.2. Tipos de triángulos. Nomenclatura. Clasificación atendiendo a lados y a ángulos E1 2.3. Clasificación y características de los cuadriláteros. E1 2.4. Construcción de polígonos regulares conociendo la circunferencia circunscrita. E1 2.5. Construcción de polígonos estrellados a partir de polígonos regulares inscritos en una circunferencia. Concepto de estrellados falsos E1 2.6. Realización de diseños propios aplicando los trazados geométricos prendidos	CC CCEC CCL CD CPSAA	Lám 70%	Pruebas objetivas 30%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN **UNIDADES 01-02**	4.3. Resolver con corrección problemas de geometría plana y sistemas de representación, aplicando las normas correspondientes y utilizando tanto herramientas manipulativas como digitales, valorando además el rigor gráfico del procedimiento: claridad, precisión, proceso de resolución y construcción gráfica.	32%
	5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	0,5%
	6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.	0,5%

2ª EVALUACIÓN

INTRODUCCIÓN

- **Saberes básicos**

A. Patrimonio artístico y cultural

- Los géneros artísticos. De la Prehistoria a la Edad Moderna.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, desde la Prehistoria a la Edad Moderna, y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico, artístico y del diseño de la Región de Murcia.

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

- El lenguaje visual como forma de comunicación. La imagen fija.
- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Identificación en obras de arte y aplicación de sus posibilidades expresivas y comunicativas.
- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Formas simples. Colores primarios y secundarios. Círculo cromático. Clasificación de texturas. Texturas gráficas.
- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. La simetría en la composición. Ritmos monótonos y alternos

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

- Introducción a la geometría proyectiva. Vistas diédricas y perspectivas de volúmenes sencillos trazadas sobre mallas geométricas moduladas sencillas. Normalización básica.

TRANSVERSAL UNIDAD 03 : PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL
SABERES BÁSICOS A

SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES DE SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS	INSTRUMENTOS	
3.1. Los géneros artísticos. 3.2. Manifestaciones culturales y artísticas Patrimonio local 3.3. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico, artístico y del diseño de la Región de Murcia.	E1 3.1. Distintos géneros artísticos clásicos: pintura, escultura, arquitectura a lo largo de la historia hasta la Edad Moderna	CC CCEC CCL CPSAA	Lám 70%	Prueba objetiva 30%
	E1 3.2.1. Esquema básico de las manifestaciones artísticas y culturales desde la Prehistoria hasta la Edad Moderna			
	E1 3.2.2. Concepto de Patrimonio.			
	E1 3.3. Patrimonio artístico / cultural de la Región de Murcia.			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN **UNIDADES 03**	1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.	1 1 1 %
	1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	0,5%
	3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	1 %
	4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.	0,1 %

UNIDAD 04: IMAGEN Y SUS ELEMENTOS BLOQUE DE SABERES: B				
4.1. La imagen fija como elemento del lenguaje visual. 4.2. Elementos configuradores : punto, línea y plano. posibilidades expresivas y comunicativas. 4.3. La composición. Equilibrio, proporción y ritmo	E1 .4.1. El punto, la línea y el plano. Identificación y valoración de dichos elementos en producciones grafico plásticas tanto propias como ajenas de forma oral y escrita así como gráfica	CC CCEC CCL CD CPSAA	Lám 70%	Prueba objetiva 30%
	E1 4.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, la línea y el plano con distinta intención expresiva.			
	E1 4.3.1 Analizar los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas. E1 4.3.2. Producción de composiciones aplicando los conocimientos aprendidos.			

UNIDAD 05: LUZ Y COLOR BLOQUE DE SABERES: B				
5.1. Luz. Iluminación, el claroscuro. 5.2. El color, colores primarios, secundarios, Color luz. Color pigmento. 5.3. La textura visual y táctil.	E1. 5.1.1. Tipos de luz y de iluminación. Valores expresivos. E1 5.1.2. Aplicación del claroscuro para dar volumen a los objetos. Diferentes recursos para producir las diferencias de luz y sombra.	CC CCEC CCL CD CPSAA	Lám 70%	Prueba objetiva 30%
	E1 5.2.1. Experimentación con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. Identificación y diferenciación entre colores pigmento y luz. Color digital RGB, CMYK E1 5.2.2. Cualidades del color: Tono, valor y saturación. Ordenación de los colores. E1 5.2.3. Sensaciones cromáticas. Colores complementarios. Sensación térmica. Expresividad del color			
	E1 5.3.1 Concepto de textura. Texturas naturales y artificiales. Expresividad de la textura y sensibilización de la forma E1 5.3.2. Texturas visuales y táctiles. Concepto. Procedimientos y técnicas artísticas para su elaboración.			

UNIDAD 06: GEOMETRÍA PROYECTIVA BLOQUE DE SABERES: C				
6.1. Geometría proyectiva.	E1 6.1.1 Geometría proyectiva. Vistas diédricas E1 6.1.2 Representación de volúmenes sencillos sobre redes moduladas. E1 6.1.3. Normalización básica.	CC CCEC, CCL CD, CPSAA	Lám 70%	Prueba objetiva 30%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN **UNIDADES 04, 05, 06**	3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.			1 %
	3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.			0,2 %
	4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.			1,2 %
	4.3 Resolver con corrección problemas de geometría plana y sistemas de representación, aplicando las normas correspondientes y utilizando tanto herramientas manipulativas como digitales, valorando además el rigor gráfico del procedimiento: claridad, precisión, proceso de resolución y construcción gráfica.			4 %
	5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.			20 %
	5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.			1 %
	6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.			1 %
	7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas			1 %

	8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva.	1 %

3ª EVALUACIÓN

INTRODUCCIÓN

- **Saberes básicos**

A. Patrimonio artístico y cultural

- Los géneros artísticos. De la Prehistoria a la Edad Moderna.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, desde la Prehistoria a la Edad Moderna, y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico, artístico y del diseño de la Región de Murcia.

- **Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.**
  - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- **Imagen y comunicación visual y audiovisual**
  - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
  - Imagen fija, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, y los formatos digitales.
  - Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

TRANSVERSAL UNIDAD 07 : PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL
SABERES BÁSICOS A

SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES DE SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS	INSTRUMENTOS	
3.1. Los géneros artísticos. 3.2. Manifestaciones culturales y artísticas Patrimonio local 3.3. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico, artístico y del diseño de la Región de Murcia.	E1 3.1. Distintos géneros artísticos clásicos: pintura, escultura, arquitectura a lo largo de la historia hasta la Edad Moderna	CC CCEC CCL CPSAA	Lám 70%	Prueba objetiva 30%
	E1 3.2.1. Esquema básico de las manifestaciones artísticas y culturales desde la Prehistoria hasta la Edad Moderna			
	E1 3.2.2. Concepto de Patrimonio.			
	E1 3.3. Patrimonio artístico / cultural de la Región de Murcia.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN UNIDADES 03	1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.			1 %
	1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.			0,5 %
	3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.			1 %
	4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.			0,1 %

UNIDAD 07: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS GRAFICO-PLÁSTICAS
BLOQUE DE SABERES: C

7.1. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características	E1 7.1.1 Diferentes técnicas grafico-plásticas en el plano.	CC CCEC CCL CPSAA	Lám 70%	Pruebas objetivas 30%
	E1 7.1.2 Técnicas secas y técnicas húmedas. Utilización de las mismas en el tiempo y expresividad.			

expresivas .				
UNIDAD 08: LA IMAGEN BLOQUE DE SABERES: D				
8.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.	E1. 8.1.1. Elementos de la comunicación visual. E1. 8.1.2 La percepción. Ilusiones ópticas. Las leyes de la Gestalt E1 8.1.3. Finalidades de la imagen: informativa, comunicativa, expresiva y estética. E1 8.1.4. Imagen natural, mental, simbólica, representativa, figurativa y abstracta. Iconicidad. Grados de iconicidad.	CC CCEC CCL CPSAA	Lám 70%	Pruebas objetivas 30%
8.2. Imagen fija, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, y los formatos digitales.	E1 8.2.1 Origen y evolución de la imagen fija. E1 8.2.2 Medios de creación de imagen fija sobre plano: cómic, E1 8.2.3 Antecedente de la imagen en movimiento: el cómic. Características y evolución. E1 8.2.4 Bases de la fotografía. Formatos digitales	CC CCEC CCL CPSAA CD STEM		
8.3. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.	E1 8.3.1. Introducción a las técnicas audiovisuales. Realización de productos audiovisuales elementales aplicando las técnicas básicas en grupo e individual. Investigación		Lám y trabajos analógicos y digitales 70%	Pruebas objetivas 30%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN UNIDADES 07- 08	2.1. Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultura			1 %
	2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada			0,5 %
	3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.			1 %
	3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.			0,1 %
	4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.			0,1 %
	4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.			1,8 %
	5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.			3 %
	5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.			2 %
	6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.			2 %
	6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.			2 %
	7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas			8 %
	8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.			1 %
	8.2 Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.			5 %
	8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.			5 %

	% POR EVALUACIÓN	33	33	34	100									
nº	CRITERIO	1º EV	2º EV	3ºEV	TOTAL		CC	CCEC	CCL	CD	CE	CP	CPSAA	STEM
1.1	Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.		1	1	2		x	x	x				x	
1.2	Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.		0,5	0,5	1		x	x	x				x	
2.1	Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.			1	1		x	x	x				x	
2.2	Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales			0,5	0,5		x	x	x				x	
3.1	Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.		2	2	4		x	x	x	x			x	
3.2	Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.		0,2	0,1	0,3		x	x	x	x			x	
4.1	Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.		0,1	0,1	0,2		x	x	x	x			x	
4.2	Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.		1,2	1,8	3		x	x	x	x			x	
4.3	Resolver con corrección problemas de geometría plana y sistemas de representación, aplicando las normas correspondientes y utilizando tanto herramientas manipulativas como digitales, valorando además el rigor gráfico del procedimiento: claridad, precisión, proceso de resolución y construcción gráfica.	32	4		36		x	x	x	x			x	
5.1	Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	0,5	20	3	23,5		x	x	x				x	
5.2	Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.		1	2	3		x	x	x				x	
6.1	Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.	0,5		2	2,5		x	x	x	x			x	
6.2	Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.		1	2	3		x	x	x	x			x	
7.1	Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.		1	8	9		x	x	x	x				x
8.1	Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.		1	1	2			x	x	x	x		x	x
8.2	Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.			4	4			x	x	x	x		x	x
8.3	Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.			5	5			x	x	x	x		x	x

2º ESO EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

2º ESO EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL		
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**
1	Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.	**Criterio 1.1.** Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género. **Criterio 1.2.** Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.

2	Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	**Criterio 2.1.** Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.
		Criterio 2.2. Analizar de forma guiada, diversas producciones artísticas , incluídas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.
3	Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	**Criterio 3.1**. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio
		Criterio 3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.
4	Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	**Criterio 4.1.** Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.
		Criterio 4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.
		Criterio 4.3. Resolver con corrección problemas de geometría plana y sistemas de representación, aplicando las normas correspondientes y utilizando tanto herramientas manipulativas como digitales, valorando además el rigor gráfico del procedimiento: claridad, precisión, proceso de resolución y construcción gráfica.
5	Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	**Criterio 5.1.** Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.
		Criterio 5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.
6	Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades,	**Criterio 6.1.** Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas

	para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	producciones culturales y artísticas actuales. **Criterio 6.2.** Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.
7	Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	**Criterio 7.1**. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas. .
8	Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	**Criterio 8.1**. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. **Criterio 8.2.** Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario. **Criterio 8.3.** Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

SABERES BÁSICOS 2º ESO EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

A. Patrimonio artístico y cultural	B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica
• Los géneros artísticos. De la Edad Contemporánea a nuestros días. • Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, desde la Edad Contemporánea a nuestros días, y las pertenecientes al patrimonio nacional e internacional: análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género. El papel de la mujer en el arte actual.	• El lenguaje visual como forma de comunicación. Imagen fija e imagen en movimiento. • Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. Su uso para crear cualidades expresivas tales como profundidad y gamas tonales entre otros. Utilización de los elementos básicos como configuradores de esquemas compositivos sencillos.

• Las formas geométricas en el arte y en el entorno más lejano. Patrimonio artístico, arquitectónico y del diseño nacional e internacional.	• Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Formas complejas. Armonías y contrastes de color. Texturas táctiles. • La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos • El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. • Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. • Profundización en el estudio y uso de técnicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Su uso en el arte y en la creación personal. • Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas. • Geometría plana y trazados geométricos básicos. Enlaces y tangencias sencillas. Ejecución de diseños aplicando repeticiones y simetrías de módulos. Aplicación de los trazados geométricos al diseño de creaciones propias. • Geometría proyectiva. Vistas diédricas y perspectivas de volúmenes trazadas sobre mallas geométricas moduladas complejas. Normalización básica.	**D. Imagen y comunicación visual y audiovisual** • Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. • Imagen en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cine, la animación y los formatos digitales. • Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas basadas en imágenes en movimiento de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

1ª EVALUACIÓN

INTRODUCCIÓN

- **Saberes básicos C**
- **Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos**
  - Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
  - Profundización en el estudio y uso de técnicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Su uso en el arte y en la creación personal.
  - Geometría plana y trazados geométricos básicos. Enlaces y tangencias sencillas. Ejecución de diseños aplicando repeticiones y simetrías de módulos. Aplicación de los trazados geométricos al diseño de creaciones propias.

UNIDAD 01 : TRAZADOS GEOMÉTRICOS BÁSICOS
BLOQUE DE SABERES: C

SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES DE SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS	INSTRUMENTOS	
1.1 Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. .	E1 1.1. Soportes y utensilios adecuados para el desarrollo del dibujo técnico. Manejo adecuado. Limpieza y conservación de los mismos. E1 1.2. Punto, recta y plano. Concepto y nomenclatura. E1 1.3. Teorema de Thales. aplicaciones.	CC CCEC CCL CD CPSAA	Lám 70%	Prueba objetiva 30%

UNIDAD 02: TRIÁNGULOS, CUADRILÁTEROS Y POLÍGONOS REGULARES
BLOQUE DE SABERES: C

Geometría plana y trazados geométricos básicos. Enlaces y tangencias sencillas. Ejecución de diseños aplicando repeticiones y simetrías de módulos. Aplicación de los trazados geométricos al diseño de creaciones propias. 2.1. Polígonos 2.2 Triángulos 2.3 Cuadriláteros 2.4 Construcciones de polígonos regulares 2.5 Tangencias 2.6 Curvas técnicas 2.7 Transformaciones	E2 2.1. Concepto y elementos de cualquier polígono. Clasificación E2 2.2. Triángulo. Construcción del mismo con diversos datos. Puntos notables del triángulo E2 2.3. Clasificación y características de los cuadriláteros. Construcción con diversos datos E2 2.4. Construcción de polígonos regulares conociendo el lado E2 2.5. Tangencias. Concepto. Tangencias entre recta y circunferencia, tangencia entre circunferencias. Enlaces E2 2.6. Ovalo, ovoide, espirales E2 2.7. Conceptp simetría, giro y traslaciones	CC CCEC CCL CD CPSAA	Lám 70%	Pruebas objetivas 30%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN **UNIDADES 01-02**	4.3. Resolver con corrección problemas de geometría plana y sistemas de representación, aplicando las normas correspondientes y utilizando tanto herramientas manipulativas como digitales, valorando además el rigor gráfico del procedimiento: claridad, precisión, proceso de resolución y construcción gráfica.	32%
	5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	0,5%
	6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.	0,5%

2ª EVALUACIÓN

INTRODUCCIÓN

- **Saberes básicos**

A. Patrimonio artístico y cultural

- Los géneros artísticos. De la Edad Contemporánea a nuestros días.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, desde la Edad Contemporánea a nuestros días, y las pertenecientes al patrimonio nacional e internacional: análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género. El papel de la mujer en el arte actual.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno más lejano. Patrimonio artístico, arquitectónico y del diseño nacional e internacional.

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

- El lenguaje visual como forma de comunicación. Imagen fija e imagen en movimiento.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual

- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
- Imagen en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cine, la animación y los formatos digitales.
- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas basadas en imágenes en movimiento de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

TRANSVERSAL UNIDAD 03 : PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL
SABERES BÁSICOS A

SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES DE SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS	INSTRUMENTOS	
3.1 Los géneros artísticos. De la Edad Contemporánea a nuestros días. 3.2 Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, desde la Edad Contemporánea a nuestros días, y las pertenecientes al patrimonio nacional e internacional: análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género. El papel de la mujer en el arte actual. 3.3 Las formas geométricas en el arte y en el entorno más lejano. Patrimonio artístico, arquitectónico y del diseño nacional e internacional.	E2 3.1. Distintos géneros artísticos de pintura, escultura y arquitectura desde la Edad Contemporánea a la actualidad E2 3.2 Análisis de la obra artística-cultural de la época Contemporánea a nuestros días , referenciando lo perteneciente a Patrimonio tanto nacional como internacional y relacionando a la obra concreta realizada por mujeres E2 3.3 Búsqueda de formas geométricas en el entorno	CC CCEC CC	Trabajos 70%	Pruebas objetivas 30%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN UNIDADES 03	1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.	1 %
	1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	0,5 %
	3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	1 %
	4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.	0,1 %

UNIDAD 04: LENGUAJE DE LA IMAGEN AUDIOVISUAL BLOQUE DE SABERES: B				
4.1 El lenguaje visual como forma de comunicación. Imagen fija e imagen en movimiento. 4.2. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.	E2 4.1.1 Identificación y análisis de los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. Imagen fija: fotografía y cómic. E2 4.1.2 Imagen fija: fotografía y cómic utilizando de manera adecuada viñetas ycartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. E2 4.1.3. Imagen en movimiento: cine E2 4.2. Principios perceptivos. Leyes de la Gestalt.	CC CCEC CCL CPSAA	Trabajos 70%	Pruebas objetivas 30%

UNIDAD 05: LA IMAGEN BLOQUE DE SABERES: D				
5.1. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. 5.2. Imagen en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cine, la animación y los formatos digitales. 5.3. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas basadas en imágenes en movimiento de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.	E2. 5.1.1. Lectura de imagen: objetiva, identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. E2. 5.1.. Lectura de imagen: subjetiva, identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. , E2 5.2.1 Antecedentes del cine: juguetes cinéticos E2 5.2.2 Principios del cine, su evolución y lenguaje cinematográfico E2 5.2.3. Animación manual y digital E2 5.2.4. Características de los formatos digitales E2 5.3.1 Producción de material audiovisual individual y en grupo E2 5.3.2. Diseño de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones, utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, storyboard, realización…). E2 5.3.3. Distinguir la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales: informativa, exhortativa, estética y expresiva	CC CCEC CCL CPSAA CD STEM	Trabajos 70%	Pruebas objetivas 30%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN **UNIDADES 04- 05**	2.1. Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultura	1 %
	2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada	0,5 %
	3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	1 %
	3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.	0,1 %
	4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	1,8 %
	5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	3 %
	5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	2 %
	6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.	2 %
	6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	2 %
	7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas	8 %
	8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	1 %
	8.2 Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	4 %
	8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	5 %

3ª EVALUACIÓN

INTRODUCCIÓN

- **Saberes básicos**

A. Patrimonio artístico y cultural

- Los géneros artísticos. De la Edad Contemporánea a nuestros días.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, desde la Edad Contemporánea a nuestros días, y las pertenecientes al patrimonio nacional e internacional: análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género. El papel de la mujer en el arte actual.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno más lejano. Patrimonio artístico, arquitectónico y del diseño nacional e internacional.

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

- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. Su uso para crear cualidades expresivas tales como profundidad y gamas tonales entre otros. Utilización de los elementos básicos como configuradores de esquemas compositivos sencillos.
- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Formas complejas. Armonías y contrastes de color. Texturas táctiles.
- La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

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

- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- Profundización en el estudio y uso de técnicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Su uso en el arte y en la creación personal.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- Geometría proyectiva. Vistas diédricas y perspectivas de volúmenes trazadas sobre mallas geométricas moduladas complejas. Normalización básica.

TRANSVERSAL UNIDAD 03 : PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL
SABERES BÁSICOS A

SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES DE SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS	INSTRUMENTOS	
3.1.Los géneros artísticos. De la Edad Contemporánea a nuestros días. 3.2.Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, desde la Edad Contemporánea a nuestros días, y las pertenecientes al patrimonio nacional e internacional: análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género. El papel de la mujer en el arte actual.	E2 3.1. Distintos géneros artísticos de pintura, escultura y arquitectura desde la Edad Contemporánea a la actualidad E2 3.2 Análisis de la obra artística-cultural de la época Contemporánea a nuestros días , referenciando lo perteneciente a Patrimonio tanto nacional como internacional y relacionando a la obra concreta realizada por mujeres	CC CCEC CCL CPSAA	70%	Prueba objetiva 30%

3.3.Las formas geométricas en el arte y en el entorno más lejano. Patrimonio artístico, arquitectónico y del diseño nacional e internacional.	E2 3.3 Búsqueda de formas geométricas en el entorno			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN **UNIDADES 03**	1.1.Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.			1 %
	1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.			0,5%
	3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.			1 %
	4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.			0,1 %
UNIDAD 06: IMAGEN Y SUS ELEMENTOS **BLOQUE DE SABERES: B**				
6.1.Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. Su uso para crear cualidades expresivas tales como profundidad y gamas tonales entre otros. Utilización de los elementos básicos como configuradores de esquemas compositivos sencillos. 6.2.Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Formas complejas. Armonías y contrastes de color. Texturas táctiles. 6.3.La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.	E2 .6.1.1 El punto, la línea y el plano. Identificación y valoración de dichos elementos en producciones grafico plásticas E2 6.1.2 Expresividad de los elementos básicos E2 6,1.3 Composiciones con punto, línea y plano como elementos configuradores E2 6.1.4. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo	CC CCEC CCL CD CPSAA	Lám 70%	Prueba objetiva 30%
	E2 6.2.1 Experimentar con las variaciones formales del punto, la línea y el plano con distinta intención expresiva. E2 6.2.2. La luz, el claroscuro. Valores expresivos E2 6.2.3. El color, colores primarios, secundarios, Color luz. Color pigmento. Organizaciones. Armonias y contrastes. E2 6.2.4. La textura visual y táctil.			
	E2 6.3.1 Analizar los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas. E2 6.3.2. Producción de composiciones aplicando los conocimientos aprendidos.			

UNIDAD 07: EXPRESIÓN GRAFICO-PLÁSTICA BLOQUE DE SABERES: C				
7.1 El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. 7.2. Profundización en el estudio y uso de técnicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Su uso en el arte y en la creación personal. 7.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.	E2. 7.1.1. El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc. E2 7.1.2.. E2 7.2.1. Técnicas grafico plásticas. En el planoAdecuación a las intenciones expresivas. Técnicas secas, húmedas y mixtas E2 7.3.1 Técnicas grafico plásticas volumétricas. Adecuación a las intenciones expresivas	CC CCEC CCL CD CPSAA	Lám 70%	Prueba objetiva 30%

UNIDAD 08: GEOMETRÍA PROYECTIVA BLOQUE DE SABERES: C				
8.1. Geometría proyectiva. Vistas diédricas y perspectivas de volúmenes trazadas sobre mallas geométricas moduladas complejas. Normalización básica	E2 8.1.1 Geometría proyectiva. Vistas diédricas E2 8.1.2 Representación de volúmenes sencillos sobre redes moduladas. E2 8.1.3. Normalización básica.	CC CCEC, CCL CD, CPSAA	Lám 70%	Prueba objetiva 30%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN **UNIDADES 04, 05, 06**	3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	1 %
	3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.	0,2 %
	4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	1,2 %
	4.3 Resolver con corrección problemas de geometría plana y sistemas de representación, aplicando las normas correspondientes y utilizando tanto herramientas manipulativas como digitales, valorando además el rigor gráfico del procedimiento: claridad, precisión, proceso de resolución y construcción gráfica.	4 %
	5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	20 %
	5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	1 %
	6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	1 %
	7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas	1 %
	8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva.	1 %

							C. Ciudadana	Coinciencia y expr culturales	Comunicación lingüística	Digital	Emprendedora	Plurilingüe	Person, social y aprender a apren	Mat, cienci, tecn, ingenier
	MEDIA	33	34	33	100									
nº	CRITERIO	1º EV	2º EV	3ºEV	TOTAL		CC	CCEC	CCL	CD	CE	CP	CPSAA	STEM
1.1	Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.		1	1	2		x	x	x				x	
1.2	Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.		0,5	0,5	1		x	x	x				x	
2.1	Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.		1		1		x	x	x				x	
2.2	Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales		0,5		0,5		x	x	x				x	
3.1	Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.		2	2	4		x	x	x	x			x	
3.2	Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.		0,1	0,2	0,3		x	x	x	x			x	
4.1	Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.		0,1	0,1	0,2		x	x	x	x			x	
4.2	Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.		1,8	1,2	3		x	x	x	x			x	
4.3	Resolver con corrección problemas de geometría plana y sistemas de representación, aplicando las normas correspondientes y utilizando tanto herramientas manipulativas como digitales, valorando además el rigor gráfico del procedimiento: claridad, precisión, proceso de resolución y construcción gráfica.	32		4	36		x	x	x	x			x	
5.1	Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	0,5	3	20	23,5		x	x	x				x	
5.2	Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.		2	1	3		x	x	x				x	
6.1	Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.	0,5	2		2,5		x	x	x	x			x	
6.2	Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.		2	1	3		x	x	x	x			x	
7.1	Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.		8	1	9		x	x	x	x				x
8.1	Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.		1	1	2			x	x	x	x		x	x
8.2	Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.		4		4			x	x	x	x		x	x
8.3	Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.		5		5			x	x	x	x		x	x

PROGRAMACIÓN DE

PROYECTOS AUDIOVISUALES Y PLÁSTICOS

4º ESO

4º ESO PROYECTOS AUDIOVISUALES Y PLÁSTICOS

4º ESO PROYECTOS AUDIOVISUALES Y PLÁSTICOS		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**
1	Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.	**Criterio 1.1.** Conocer el concepto del nuevo medio audiovisual y apreciarlo como forma de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando con iniciativa propia sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad. .
		Criterio 1.2. Explorar los nuevos medios y contemplar las diversas posibilidades que nos ofrecen, tanto por su capacidad expresiva como por los amplios niveles de alcance y difusión. .
2	Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	**Criterio 2.1.** Manipular diversas herramientas digitales para poder posteriormente utilizarlas en la creación de producciones audiovisuales. .
		Criterio 2.2. Determinar, según el producto a desarrollar y el medio de exposición y difusión, la herramienta más adecuada, justificando su elección.
3	Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	**Criterio 3.1.** Reconocer el lenguaje audiovisual propio de la publicidad, la animación y el stop motion como medios para manifestar la singularidad y afianzar el conocimiento de sí mismo a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.
		Criterio 3.2. Realizar producciones audiovisuales creativas que representen sus ideas, opiniones y sentimientos a partir de un tema o motivo previos, empleando la expresión audiovisual como una herramienta de exploración del entorno.
		Criterio 3.3. Profundizar la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual y de las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos, y estéticos que supone toda producción de esta clase.
4	Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y	**Criterio 4.1.** Identificar las diferentes habilidades requeridas en la ejecución de una producción audiovisual, comprendiendo la importancia del trabajo colaborativo en la consecución de un resultado profesional.

	respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	**Criterio 4.2.** Confeccionar los elementos propios de las producciones audiovisuales objeto, incluyendo tanto los elementos más formales (títulos y créditos) como los más subjetivos, personajes y ambientaciones.
5	Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	**Criterio 5.1.** Planificar una producción audiovisual de forma creativa, determinando los medios y habilidades necesarios, justificando razonadamente su elección y profundizando en el conocimiento de sus posibilidades expresivas.
		Criterio 5.3. Ejecutar producciones audiovisuales creativas que representen sus ideas, opiniones y sentimientos a partir de un tema o motivo previos, empleando con rigor ético y formal la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno mediante métodos de trabajo pautados.
6	Comunicar públicamente producciones audiovisuales, evaluando tanto el proceso conjunto de producción como el resultado final, para reflexionar sobre las reacciones de sus espectadores de forma abierta y respetuosa.	**Criterio 6.1.** Exponer el resultado final de una producción audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración de los logros alcanzados
		Criterio 6.1. Analizar la recepción de las producciones audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje crítico para el crecimiento artístico y/o creativo.
7	Tomar conciencia del papel que desempeñan los nuevos medios audiovisuales en nuestra sociedad, así como desarrollar argumentos discriminatorios y críticos acerca del flujo constante de contenido digital al que esta se encuentra expuesta.	**Criterio 7.1**. Identificar el peso que hoy en día tienen en nuestra sociedad los medios audiovisuales analizando los beneficios y los perjuicios de los mismos.
		Criterio 7.2. Discriminar la información que llega a través de diversas plataformas y en redes sociales en el ámbito de los diversos productos audiovisuales digitales para discernir entre la información y la desinformación.
		Criterio 7.3. Analizar los estereotipos sociales vigentes como modelo de las nuevas generaciones.
8	Comprender y llevar a cabo las premisas éticas y legales en cuanto a la difusión de producciones audiovisuales en internet como base del desarrollo personal y cívico del alumnado que forma parte de una sociedad basada en el respeto hacia los demás.	**Criterio 8.1**.Conocer la legislación vigente en la difusión y reproducción de contenidos audiovisuales.
		Criterio 8.2. Valorar la imagen personal y los riesgos de exposición en plataformas interactivas.
		Criterio 8.3. Identificar la posible manipulación de masas desde distintas fuentes ya sea con intenciones comerciales o ideológicas.

		Criterio 8.4. Distinguir uso, abuso y adicción en el consumo de productos audiovisuales

SABERES BÁSICOS 4º ESO PROYECTOS	
A. Planificación • Elección del tema y concreción de los objetivos. Los conocimientos previos y objetivos realistas. El proyecto plástico y/o audiovisual personal. • La bibliografía, las fuentes cibernéticas. Otras fuentes. La obra de arte comofuente de conocimiento. El plagio. Derechos y licencias artísticas. • Plazos. Cronograma.	**B. Elaboración** • Plan de trabajo. • Proceso de documentación artística y/o audiovisual. • Selección de la información. • Organización de la información. • Planteamiento de hipótesis. • Transformación de la investigación en información escrita y/o artística. • Proceso de investigación artística personal. Experimentación continua, reflexión y actuación subsiguiente.
C. Exposición • La memoria escrita como ordenación formal del proceso y de sus resultados. • La presentación y defensa del trabajo. • Selección de la información más relevante. • Formas de exposición y defensa. • El tiempo de la exposición. • La comunicación verbal. • La comunicación no verbal. • Elementos auxiliares de la exposición: presentaciones, pósteres científicos, modelos plásticos y productos audiovisuales entre otros. • La transferencia de resultados: foros, redes sociales, revistas cibernéticas, páginas personales.	

1ª EVALUACIÓN

INTRODUCCIÓN

- **Saberes básicos**

A. Planificación.

- Elección del tema y concreción de los objetivos. Los conocimientos previos y objetivos realistas. El proyecto plástico y/o audiovisual personal.
- La bibliografía, las fuentes cibernéticas. Otras fuentes. La obra de arte como fuente de conocimiento. El plagio. Derechos y licencias artísticas.
- Plazos. Cronograma.

B. Elaboración.

- Plan de trabajo.
- Proceso de documentación artística y/o audiovisual.
- Selección de la información.
- Organización de la información.
- Planteamiento de hipótesis.
- Transformación de la investigación en información escrita y/o artística.
- Proceso de investigación artística personal. Experimentación continua, reflexión y actuación subsiguiente.

B. Exposición.

- La memoria escrita como ordenación formal del proceso y de sus resultados.
- La presentación y defensa del trabajo.
- Selección de la información más relevante.
- Formas de exposición y defensa.
- El tiempo de la exposición.
- La comunicación verbal.
- La comunicación no verbal.
- Elementos auxiliares de la exposición: presentaciones, pósteres científicos, modelos plásticos y productos audiovisuales entre otros.
- La transferencia de resultados: foros, redes sociales, revistas cibernéticas, páginas personales.

UNIDAD 01: PLANIFICACIÓN PROYECTO 1

BLOQUE DE SABERES: A

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS	DESCRIPTORES DE SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS
1.1. Elección de un tema de interés 1.2. Concreción de los objetivos. 1.3. Conocimientos previos y objetivos realistas 1.4. Proyecto artístico (plástico y/o audiovisual) personal 1.5. La bibliografía. Fuentes cibernéticas. Otras fuentes. Búsqueda de la información. Uso de la TIC en el proceso de aprendizaje Su organización y rigor 1.6. La obra de arte como fuente de conocimiento. 1.7. El plagio. Derechos y licencias artísticas	CC CCEC CCL CD CP CPSAA	E4 1.1. Elección razonada sobre el tema elegido para investigar tras plantear distintas posibilidades y haberlas debatido con el tutor. E4. 1.2..Selección de los objetivos perseguidos con esta investigación entendiendo que el propio proceso de investigación e indagación es el eje vertebrador de la materia. E4.1.3.. Comprensión del proceso de indagación audiovisual y plástica como una reflexión dinámica y constante. E4.1.4.Realización de la planificación de qué aspectos del tema se van a investigar, con qué fuentes y cómo se distribuirá el tiempo. Cronograma. E4.1.5.Uso de las TIC para toma de datos, tratamiento y exposición de resultados. Uso de buscadores (google, firefox, duck-duck go, Quant etc , herramientas colaborativas, programas de presentación (tipo PPT, Canva, Prezi, Genially etc) o de animación. .	Pruebas teórico-prácticas (Proyectos y exposiciones)

UNIDAD 02 : ELABORACIÓN PROYECTO 1

BLOQUE DE SABERES: B			
2.1. Plan de trabajo. Plazos. Cronograma. Temporalización del plan de tareas. 2.2. Proceso de documentación artística y/o audiovisual. 2.3. Selección de la información 2.4. Organización de la información 2.5. Planteamiento de hipótesis. 2.6. Transformación de la investigación en información escrita y/o artística. 2.7. Proceso de investigación artística personal. Experimentación contínua, reflexión y actuación subsiguiente	CC CCEC CCL CD CP CPSAA	E4 2.2.Extracción y selección de información respetando los derechos de autoría y licencias artísticas así como el hábito de contrastarla. Tratamiento para su comprensión. Organización de la bibliografía, webgrafía y fuentes de información en general. E4.2.3. Reflexión sobre si los conocimientos adquiridos se corresponden con los objetivos previstos E4.2.4. Realización de una memoria (proyecto investigador) , planteando hipótesis, que tras un análisis previo y organizado nos lleve a una conclusión . Del mismo modo se plasmará las motivaciones, ideas e inquietudes tenidas a lo largo del proceso investigador E4.2.5. Analizar con criterio propio las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo relaciones entre ellas y con su propia identidad cultural , incluso la perspectiva de género	Pruebas teórico-prácticas (Proyectos y exposiciones)
UNIDAD 03: EXPOSICIÓN PROYECTO 1 **BLOQUE DE SABERES: C**			
3.1 La memoria escrita como ordenación formal del proceso y .de sus resultados. 3.2 La presentación y defensa del trabajo 3.3 Selección de la información más relevante 3.4 Formas de exposición y defensa. 3.5 El tiempo de la exposición 3.6 La comunicación verbal. 3.7 La comunicación no verbal 3.8 Elementos auxiliares de la exposición: presentaciones, posters científicos, modelos plásticos y productos audiovisuales entre otros. 3.9 La transferencia de resultados: foros, redes sociales, revistas cibernéticas, páginas personales.	CC CCEC CCL CD CP CPSAA	E4.3.1. Exposición oral del proceso y los resultados de la investigación demostrando capacidad para expresarse correctamente y con claridad. E4.3.2. Defender la pluralidad cultural y artística y la libertad de expresión a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa comprometida y respetuosa E4 .3.3. Realización de un proyecto artístico personal relacionado con el tema investigado mostrando iniciativa y espíritu emprendedor al transformar ideas en obras.	Pruebas teórico-prácticas (Proyectos y exposiciones)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN UNIDADES 01-03	1.3. Tratar y organizar la información adecuadamente.	1%
	2.1. Seleccionar con criterio y rigor las fuentes de información bibliográficas, cibernéticas, artísticas o audiovisuales de campo u otras.	1 %
	2.2 Utilizar eficazmente las tecnologías de la información en el proceso de elaboración..	1 %
	2.4.. Utilizar adecuadamente las herramientas y tecnologías apropiadas para la exposición y defensa.	1 %

	3.1. Presentar la memoria con corrección formal, lenguaje adecuado y con claridad en la exposición de sus contenidos. .	2 %
	3.3.. Realizar la exposición en un lenguaje sencillo pero riguroso.	1 %
	4.1. Saber ajustarse al tiempo establecido para el desarrollo del trabajo y la exposición de sus resultados.	1 %
	5.1. Analizar manifestaciones plásticas y audiovisuales relevantes, observando el contexto sociocultural, su estructura básica, contenido, elementos constituyentes, aspectos comunicativos, expresivos y simbólicos, así como su valor artístico global.	5
	5.2. Realizar producciones creativas que representen sus ideas, opiniones y sentimientos a partir de un tema o motivo previos, empleando la expresión audiovisual como una herramienta de exploración del entorno.	10%
	6.1 Producir trabajos monográficos plásticos y/o audiovisuales que incorporen nuevos conocimientos, partiendo del Patrimonio artístico y cultural local, regional, nacional o internacional, o bien de la propia creación del alumnado, evidenciando rigor metodológico y coherencia entre intenciones comunicativas y resultados obtenidos.	10%

2ª EVALUACIÓN

INTRODUCCIÓN

- **Saberes básicos**

A. Planificación.

- Elección del tema y concreción de los objetivos. Los conocimientos previos y objetivos realistas. El proyecto plástico y/o audiovisual personal.
- La bibliografía, las fuentes cibernéticas. Otras fuentes. La obra de arte como fuente de conocimiento. El plagio. Derechos y licencias artísticas.
- Plazos. Cronograma.

B. Elaboración.

- Plan de trabajo.
- Proceso de documentación artística y/o audiovisual.
- Selección de la información.
- Organización de la información.
- Planteamiento de hipótesis.
- Transformación de la investigación en información escrita y/o artística.
- Proceso de investigación artística personal. Experimentación continua, reflexión y actuación subsiguiente.

B. Exposición.

- La memoria escrita como ordenación formal del proceso y de sus resultados.
- La presentación y defensa del trabajo.
- Selección de la información más relevante.
- Formas de exposición y defensa.
- El tiempo de la exposición.
- La comunicación verbal.
- La comunicación no verbal.
- Elementos auxiliares de la exposición: presentaciones, pósteres científicos, modelos plásticos y productos audiovisuales entre otros.
- La transferencia de resultados: foros, redes sociales, revistas cibernéticas, páginas personales.

UNIDAD 04: PLANIFICACIÓN PROYECTO 2

BLOQUE DE SABERES: A

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS	DESCRIPTORES DE SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS
4.1. Elección de un tema de interés 4.2. Concreción de los objetivos. 4.3. Conocimientos previos y objetivos realistas 4.4. Proyecto artístico (plástico y/o audiovisual) personal 4.5. La bibliografía. Fuentes cibernéticas. Otras fuentes. Búsqueda de la información. Uso de la TIC en el proceso de aprendizaje Su organización y rigor 4.6. La obra de arte como fuente de conocimiento 4.7. El plagio. Derechos y licencias artísticas	CC CCEC CCL CD CP CPSAA	E4 4.1. Elección razonada sobre el tema elegido para investigar tras plantear distintas posibilidades y haberlas debatido con el tutor.	Pruebas teórico-prácticas (Proyectos y exposiciones)
		E4. 4,2. Selección de los objetivos perseguidos con esta investigación entendiendo que el propio proceso de investigación e indagación es el eje vertebrador de la materia.	
		E4. 4.3. Comprensión del proceso de indagación audiovisual y plástica como una reflexión dinámica y constante.	
		E4.4.4.Realización de la planificación de qué aspectos del tema se van a investigar, con qué fuentes y cómo se distribuirá el tiempo. Cronograma.	
		E4.4.5.Uso de las TIC para toma de datos, tratamiento y exposición de resultados. Uso de buscadores (google, firefox, duck-duck go, Quant etc , herramientas colaborativas, programas de presentación (tipo PPT, Canva, Prezi, Genially etc) o de animación.	

UNIDAD 05 : ELABORACIÓN PROYECTO 2 BLOQUE DE SABERES: B			
5.1. Plan de trabajo. Plazos. Cronograma. Temporalización del plan de tareas. 5.2. Proceso de documentación artística y/o audiovisual. 5.3. Selección de la información 5.4. Organización de la información 5.5. Planteamiento de hipótesis. 5.6. Transformación de la investigación en información escrita y/o artística. 5.7. Proceso de investigación artística personal. Experimentación contínua, reflexión y actuación subsiguiente	CC CCEC CCL CD CP CPSAA	E4 5.2.Extracción y selección de información respetando los derechos de autoría y licencias artísticas así como el hábito de contrastarla. Tratamiento para su comprensión. Organización de la bibliografía, webgrafía y fuentes de información en general. E4.5.3. Reflexión sobre si los conocimientos adquiridos se corresponden con los objetivos previstos E4.5.4. Realización de una memoria (proyecto investigador) , planteando hipótesis, que tras un análisis previo y organizado nos lleve a una conclusión . Del mismo modo se plasmará las motivaciones, ideas e inquietudes tenidas a lo largo del proceso investigador E4.5.5. Analizar con criterio propio las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo relaciones entre ellas y con su propia identidad cultural , incluso la perspectiva de género	Pruebas teórico-prácticas (Proyectos y exposiciones)
UNIDAD 06: EXPOSICIÓN PROYECTO 2 BLOQUE DE SABERES: C			
6.1. La memoria escrita como ordenación formal del proceso y .de sus resultados. 6.2. La presentación y defensa del trabajo 6.3. Selección de la información más relevante 6.4. Formas de exposición y defensa. 6.5. El tiempo de la exposición 6.6. La comunicación verbal. 6.7. La comunicación no verbal 6.8. Elementos auxiliares de la exposición: presentaciones, posters científicos, modelos plásticos y productos audiovisuales entre otros. 6.9. La transferencia de resultados: foros, redes sociales, revistas cibernéticas, páginas personales.		E4.6.1. Exposición oral del proceso y los resultados de la investigación demostrando capacidad para expresarse correctamente y con claridad. E4.6.2. Defender la pluralidad cultural y artística y la libertad de expresión a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa comprometida y respetuosa E4 .6.3. Realización de un proyecto artístico personal relacionado con el tema investigado mostrando iniciativa y espíritu emprendedor al transformar ideas en obras.	Pruebas teórico-prácticas (Proyectos y exposiciones)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN UNIDADES 04-06	1.2. Concretar correctamente los objetivos y su viabilidad con los medios disponibles.	1 %
	1.3. Tratar y organizar la información adecuadamente.	1 %
	2.2. Utilizar eficazmente las tecnologías de la información en el proceso de elaboración..	1 %
	2.3. Utilizar de forma eficiente, rigurosa y comunicativa las TIC en su aprendizaje.	1 %

	3.1. Presentar la memoria con corrección formal, lenguaje adecuado y con claridad en la exposición de sus contenidos.	1 %
	3.3. Realizar la exposición en un lenguaje sencillo pero riguroso.	1 %
	4.1. Saber ajustarse al tiempo establecido para el desarrollo del trabajo y la exposición de sus resultados.	1 %
	4.3. Plantear hipótesis y considerar las variables.	1 %
	5.1. Analizar manifestaciones plásticas y audiovisuales relevantes, observando el contexto sociocultural, su estructura básica, contenido, elementos constituyentes, aspectos comunicativos, expresivos y simbólicos, así como su valor artístico global.	5 %
	5.2. Realizar producciones creativas que representen sus ideas, opiniones y sentimientos a partir de un tema o motivo previos, empleando la expresión audiovisual como una herramienta de exploración del entorno.	10 %
	6.1. Producir trabajos monográficos plásticos y/o audiovisuales que incorporen nuevos conocimientos, partiendo del Patrimonio artístico y cultural local, regional, nacional o internacional, o bien de la propia creación del alumnado, evidenciando rigor metodológico y coherencia entre intenciones comunicativas y resultados obtenidos.	10 %

3ª EVALUACIÓN

INTRODUCCIÓN

- **Saberes básicos**

A. Planificación.

- Elección del tema y concreción de los objetivos. Los conocimientos previos y objetivos realistas. El proyecto plástico y/o audiovisual personal.
- La bibliografía, las fuentes cibernéticas. Otras fuentes. La obra de arte como fuente de conocimiento. El plagio. Derechos y licencias artísticas.
- Plazos. Cronograma.

B. Elaboración.

- Plan de trabajo.
- Proceso de documentación artística y/o audiovisual.
- Selección de la información.
- Organización de la información.
- Planteamiento de hipótesis.
- Transformación de la investigación en información escrita y/o artística.
- Proceso de investigación artística personal. Experimentación continua, reflexión y actuación subsiguiente.

B. Exposición.

- La memoria escrita como ordenación formal del proceso y de sus resultados.
- La presentación y defensa del trabajo.
- Selección de la información más relevante.
- Formas de exposición y defensa.
- El tiempo de la exposición.
- La comunicación verbal.
- La comunicación no verbal.
- Elementos auxiliares de la exposición: presentaciones, pósteres científicos, modelos plásticos y productos audiovisuales entre otros.
- La transferencia de resultados: foros, redes sociales, revistas cibernéticas, páginas personales.

UNIDAD 07: PLANIFICACIÓN PROYECTO 3

BLOQUE DE SABERES: A

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS	DESCRIPTORES DE SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS
7.1. Elección de un tema de interésConcreción de los objetivos. 7.2. Conocimientos previos y objetivos realistas	CC CCEC CCL CD	E4 6.1. Elección razonada sobre el tema elegido para investigar tras plantear distintas posibilidades y haberlas debatido con el tutor. E4. 6,2. Selección de los objetivos perseguidos con esta investigación entendiendo que el propio proceso de investigación e	Pruebas teórico-prácticas (Proyectos y exposiciones)

7.3. Proyecto artístico (plástico y/o audiovisual) personal 7.4. La bibliografía. Fuentes cibernéticas. Otras fuentes. Búsqueda de la información. Uso de la TIC en el proceso de aprendizaje Su organización y rigor 7.5. La obra de arte como fuente de conocimiento 7.6. El plagio. Derechos y licencias artísticas	CP CPSAA	indagación es el eje vertebrador de la materia. E4. 6.3.. Comprensión del proceso de indagación audiovisual y plástica como una reflexión dinámica y constante. E4.6.4.Realización de la planificación de qué aspectos del tema se van a investigar, con qué fuentes y cómo se distribuirá el tiempo. Cronograma. E4.6.5.Uso de las TIC para toma de datos, tratamiento y exposición de resultados. Uso de buscadores (google, firefox, duck-duck go, Quant etc , herramientas colaborativas, programas de presentación (tipo PPT, Canva, Prezi, Genially etc) o de animación.	
UNIDAD 08 : ELABORACIÓN PROYECTO 3 BLOQUE DE SABERES: B			
8.1. Plan de trabajo. Plazos. Cronograma. Temporalización del plan de tareas. 8.2. Proceso de documentación artística y/o audiovisual. 8.3. Selección de la información 8.4. Organización de la información 8.5. Planteamiento de hipótesis. 8.6. Transformación de la investigación en información escrita y/o artística. 8.7. Proceso de investigación artística personal. Experimentación contínua, reflexión y actuación subsiguiente	CC CCEC CCL CD CE CP CPSAA	E4 8.2.Extracción y selección de información respetando los derechos de autoría y licencias artísticas así como el hábito de contrastarla. Tratamiento para su comprensión. Organización de la bibliografía, webgrafía y fuentes de información en general. E4.8.3. Reflexión sobre si los conocimientos adquiridos se corresponden con los objetivos previstos E4.8.4. Realización de una memoria (proyecto investigador) , planteando hipótesis, que tras un análisis previo y organizado nos lleve a una conclusión . Del mismo modo se plasmará las motivaciones, ideas e inquietudes tenidas a lo largo del proceso investigador E4.8.5. Analizar con criterio propio las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo relaciones entre ellas y con su propia identidad cultural , incluso la perspectiva de género	Pruebas teórico-prácticas (Proyectos y exposiciones)
UNIDAD 09: EXPOSICIÓN PROYECTO 3 BLOQUE DE SABERES: C			
9.1. La memoria escrita como ordenación formal del proceso y .de sus resultados. 9.2. La presentación y defensa del trabajo 9.3. Selección de la información más relevante 9.4. Formas de exposición y defensa. 9.5. El tiempo de la exposición 9.6. La comunicación verbal. 9.7. La comunicación no verbal 9.8. Elementos auxiliares de la exposición:		E4 9.1. Exposición oral del proceso y los resultados de la investigación demostrando capacidad para expresarse correctamente y con claridad. E4.9.2. Defender la pluralidad cultural y artística y la libertad de expresión a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa comprometida y respetuosa E4 .9.3. Realización de un proyecto artístico personal relacionado con el tema investigado mostrando iniciativa y espíritu emprendedor al transformar ideas en obras.	Pruebas teórico-prácticas (Proyectos y exposiciones)

presentaciones, posters científicos, modelos plásticos y productos audiovisuales entre otros. 9.9. La transferencia de resultados: foros, redes sociales, revistas cibernéticas, páginas personales.			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN UNIDADES 07-09	1.1. Plantear, elegir y seleccionar un tema de interés. formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad.	2 %
	2.4. Utilizar adecuadamente las herramientas y tecnologías apropiadas para la exposición y defensa.	4 %
	3.2. Exponer lo sustancial de la investigación, haciendo hincapié en los aspectos más importantes.	1 %
	3.3.. Realizar la exposición en un lenguaje sencillo pero riguroso.	5 %
	4.2. Planificar la realización de las tareas propias de la labor de investigación.	1 %
	4.4. Revisar el plan inicial y modificarlo, si es necesario.	1 %
	5.2. Realizar producciones creativas que representen sus ideas, opiniones y sentimientos a partir de un tema o motivo previos, empleando la expresión audiovisual como una herramienta de exploración del entorno.	10 %
	6.1.. Producir trabajos monográficos plásticos y/o audiovisuales que incorporen nuevos conocimientos, partiendo del Patrimonio artístico y cultural local, regional, nacional o internacional, o bien de la propia creación del alumnado, evidenciando rigor metodológico y coherencia entre intenciones comunicativas y resultados obtenidos.	10 %

							C. Ciudadana	Coinciencia y expr culturales	Comunicación lingüística	Digital	Emprendedora	Plurilingüe	Person, social y aprender a apren
		33	33	34									
	% POR EVALUACIÓN	33	33	34	100								
nº	CRITERIO	1º EV	2º EV	3ºEV	TOTAL		CC	CCEC	CCL	CD	CE	CP	CPSAA
1.1	Plantear, elegir y seleccionar un tema de interés. formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad.			2	2		X						X
1.2	Concretar correctamente los objetivos y su viabilidad con los medios disponibles.		1		1		X						X
1.3	Tratar y organizar la información adecuadamente.	1	1		2		X						X
2.1	Seleccionar con criterio y rigor las fuentes de información bibliográficas, cibernéticas, artísticas o audiovisuales de campo u otras.	1			1					X			
2.2	Utilizar eficazmente las tecnologías de la información en el proceso de elaboración.	1	1		2					X			
2.3	Utilizar de forma eficiente, rigurosa y comunicativa las TIC en su aprendizaje.		1		1					X			
2.4	Utilizar adecuadamente las herramientas y tecnologías apropiadas para la exposición y defensa.	1		4	5					X			
3.1	Presentar la memoria con corrección formal, lenguaje adecuado y con claridad en la exposición de sus contenidos.	2	1		3				X				
3.2	Exponer lo sustancial de la investigación, haciendo hincapié en los aspectos más importantes.			1	1				X				
3.3	Realizar la exposición en un lenguaje sencillo pero riguroso.	1	1	5	7				X				
4.1	Saber ajustarse al tiempo establecido para el desarrollo del trabajo y la exposición de sus resultados.	1	1		2		X						
4.2	Planificar la realización de las tareas propias de la labor de investigación.			1	1		X						
4.3	Plantear hipótesis y considerar las variables.		1		1		X						
4.4	Revisar el plan inicial y modificarlo, si es necesario.			1	1		X						
5.1	Analizar manifestaciones plásticas y audiovisuales relevantes, observando el contexto sociocultural, su estructura básica, contenido, elementos constituyentes, aspectos comunicativos, expresivos y simbólicos, así como su valor artístico global.	5	5		10			X					
5.2	Realizar producciones creativas que representen sus ideas, opiniones y sentimientos a partir de un tema o motivo previos, empleando la expresión audiovisual como una herramienta de exploración del entorno.	10	10	10	30			X					
6.1	Producir trabajos monográficos plásticos y/o audiovisuales que incorporen nuevos conocimientos, partiendo del Patrimonio artístico y cultural local, regional, nacional o internacional, o bien de la propia creación del alumnado, evidenciando rigor metodológico y coherencia entre intenciones comunicativas y resultados obtenidos.	10	10	10	30			X					

1º BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO I

1º BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO I		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**
1	Representar e interpretar elementoso conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, emplean- do recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas y analizando tanto las estructuras geométricas como los elementos técnicos utilizados.	**Criterio 1.1.** Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el di- bujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.
		Criterio 1.2. Mostrar curiosidad por identificar los elementosgeométricos que encontramos en nuestro entorno: en construcciones ingenieriles y arquitectónicas, en la naturaleza,en diseños gráficos, artes decorativas, patrones textiles, etc.
2	Utilizar razonamientos y procedimientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana y apreciando la idoneidad y practicidad de las resoluciones gráficas de operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	**Criterio 2.1.** Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas (simetrías, homotecias, escalas) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.
		Criterio 2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.
		Criterio 2.3. Resolver gráficamente tangencias básicas y trazar curvas aplicando sus propiedades con una actitud de rigor en su ejecución.
		Criterio 2.4. Mostrar curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo para asimilar conceptos geométricos sobre la base de su justificación matemática (lugares geométri- cos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad...).
3	Utilizar, practicar y desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en sus proyectos, interpretando y recreandográficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano y apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas.	**Criterio 3.1.** Conocer las proyecciones cilíndrica ortogonal, cilíndrica oblicua y cónica y los fundamentos que definen y diferencian los distintos sistemas de representación.
		Criterio 3.2. Representar en sistema diédrico elementos básicos (punto, recta, plano, figuras poligonales) en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.
		Criterio 3.3. Definir elementos y figuras planas y volumétricas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.
		Criterio 3.4. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.
		Criterio 3.5. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica frontal y oblicua.
		Criterio 3.6. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica
	Formalizar y definir, de manera apropiada e inequívoca y en todos sus detalles, diseños técnicos aplicando las	**Criterio 4.1.** Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas, apli- cando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, y valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.

4	normas UNE e ISO, valorando asimismo la importancia que tiene el croquis para documentargráficamente proyectos arquitectónicos y de ingeniería.	**Criterio 4.2.** Elaborar la documentación gráfica adecuada a la representación de objetos, empleando croquis y planos conforme a norma.
5	Representar digitalmente elementos geométricos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal para virtualizar objetos y espacios en 2D y3D, apreciando su uso en las profesiones actuales y como herramientas ideales de indagación y experimentación.	**Criterio 5.1.** Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando sus herramientas y las técnicas asociadas.
		Criterio 5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo

SABERES BÁSICOS 1º BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO I

A. Fundamentos geométricos

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

B. Geometría proyectiva

- Fundamentos de la geometría proyectiva.
- Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.
- Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.
- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.
- Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
- Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos

- Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
- Formatos. Doblado de planos.
- Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones

D. Sistemas CAD

- Aplicaciones vectoriales 2D-3D.
- Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.
- Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.

de la normalización: simbología industrial y arquitectónica. • Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.	• Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

1ª EVALUACIÓN

INTRODUCCIÓN

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

UNIDAD 01: ELEMENTOS CONFIGURADORES
BLOQUE DE SABERES: A

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS	DESCRIPTORES DE SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS	
1.1 Dibujo técnico en distintos campos de acción y sus aplicaciones. 1.2 Historia de la geometría y personas que hicieron aportaciones relevantes 1.3 Elementos simples: posiciones relativas 1.4 Lugares geométricos 1.5 Trazados de paralelas y perpendiculares 1.6 Ángulos: tipos y criterios de igualdad 1.7 Operaciones con segmentos 1.8 Operaciones con ángulos	CC CCEC CCL CD CPSAA STEM	B1. 1.1. Utilización y aplicaciones del dibujo técnico B1. 1,2. Donde nace la geometría y por qué. Geómetras que han aportado conocimientos a la geometría. B1.1.3. El punto, la línea, el plano B1.1.4. La mediatriz. La bisectriz. La recta paralela. La circunferencia. El arco capaz. Aplicación de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. B1.1.5. Trazado de paralelas con escuadra y cartabón. Trazado de perpendiculares con escuadra y cartabón. Perpendiculares por un punto P de una recta. Paralela a una recta que pase por un punto P. B1.1.6 Clasificación por su valor. Clasificación en relación con otros ángulos. Igualdad de ángulos. Trazado de ángulos con escuadra y cartabón. Trazado de ángulos con compás B1.1.7.Suma, resta y producto de segmentos. Teorema de Thales. División de un segmento en partes iguales. División de un segmento en partes proporcionales. B1.1.8. Transporte de ángulos. Operación combinada de ángulos. División de un ángulo en partes iguales.	Láminas 30%	Prueba objetiva 70%

UNIDAD 02 : TRIÁNGULOS, CUADRILÁTEROS Y POLÍGONOS REGULARES
BLOQUE DE SABERES: A

2.1 Polígonos 2.2 Triángulos 2.3 Cuadriláteros 2.4 Construcciones de polígonos regulares	CCL CE CPSAA STEM	B1.2.1. Elementos de cualquier polígono. Clasificación B1.2.2. Propiedades y clasificación. Rectas y puntos notables de un triángulo. Construcción de triángulos B1.2.3. Clasificación y características. Cuadriláteros inscribibles y circunscritos. Construcción de cuadriláteros	Láminas 30%	Pruebas objetivas 70%

2.5 Polígonos estrellados 2.6 Módulos y redes .		B1.2.4. Construcciones a partir de la circunferencia circunscrita. Construcciones a partir del lado B1.2.5. Estrellados falsos. Número de estrellados de un mismo número de puntas		
UNIDAD 03: IGUALDAD, SEMEJANZA Y PROPORCIONALIDAD **BLOQUE DE SABERES: A**				
3.1 Igualdad 3.2 Otras transformaciones: semejanza, equivalencia, homotecia y afinidad. 3.1. Proporcionalidad 3.2. Escalas	CCL CE CPSAA STEM	B1.3.1. Por triangulación, radiación e itinerario. Por transformaciones isométricas o movimientos en el plano. B1.3.2. Semejanza. Equivalencia. Homotecia. Homotecia entre circunferencias. Afinidad. B1.3.3. Proporcionalidad directa e inversa. Utilización de la proporcionalidad directa. Teoremas del triángulo rectángulo. Media proporcional de dos segmentos. Parte áurea de un segmento. B1.3.4. Escalas gráficas. Escala volante	Láminas 30%	Pruebas objetivas 70%
UNIDAD 04: LA CIRCUNFERENCIA. TANGENCIAS Y ENLACES **BLOQUE DE SABERES: A**				
4.1 .La circunferencia 4.2. Posiciones relativas. 4.3. Propiedades de la posición de tangencia 4.4. Trazado de tangentes 4.5. Enlaces	CCL CE CPSAA STEM	B1.4.1. Elementos de la circunferencia. Propiedades. Rectificación. Círculo: elementos B1.4.2 . Recta y circunferencia. Relación entre circunferencias. B1.4.3. Entre recta y circunferencia. Entre circunferencias. Lugares geométricos relacionados. B1.4.4.Entre rectas y circunferencias. Entre circunferencias. Por lugares geométricos, dilataciones y homotecia. B1.4.5. Trazado de enlaces	Láminas 30%	Pruebas objetivas 70%
UNIDAD 05: CURVAS GEOMÉTRICAS **BLOQUE DE SABERES: A**				
5.1. Curvas geométricas. 5.2. Curvas técnicas	CCL CE CPSAA STEM	B1.5.1. Clasificación B1.5.2. Curvas técnicas cerradas. Tipos y construcción. Curvas técnicas abiertas. Tipos y construcción.	Láminas 30%	Pruebas objetivas 70%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN UNIDADES 01-05	9.10. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	0,5 %
	2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	9 %
	2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	10 %
	2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	10 %
	3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	0,5 %

TRANSVERSAL CAD: DIBUJO INFOGRÁFICO. ÓRDENES BÁSICAS

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

T.1 Introducción T.2. Ayudas al dibujo T.3. Órdenes básicas	CD	B1.3.1.El dibujo infográfico: tipos y programas. El entorno gráfico. Inicio, guardar y fin de una sesión de AutoCAD. Introducción de comandos. Modos de visualización B1.3.2. Asociadas a teclas de función. Coordenadas por teclado. Referencias a objetos. Propiedades de objetos. Corrección de errores.	Ejercicios 100%

		B1.3.3. De dibujo. De edición o modificación. Ejercicios guiados como aplicación de las órdenes básicas.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN UNIDAD TRANSVERSAL	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.		3 %

2ª EVALUACIÓN

INTRODUCCIÓN

- **Saberes básicos**

A. Fundamentos geométricos

- Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones

B. Geometría proyectiva

- Fundamentos de la geometría proyectiva.
- Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.
- Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.
- Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua

SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN
UNIDAD 06: FUNDAMENTOS. DIÉDRICO
SABERES B

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS	DESCRIPTORES DE SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS	
6.1. Fundamentos de la geometría proyectiva. 6.2.Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia. 6.3. Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.	CE CPSAA STEM	B1.6.1. Elementos de una proyección. Tipos	Láminas 30%	Pruebas objetivas 70%
		B1.6.2.1. Planos de proyección. Situación del punto. Distintas posiciones. Coordenadas del punto		
		B1.6.2.2 Recta. Elementos de una recta. Trazas. Tipos de recta. Pertenencia de un punto a una recta		
		B1.6.2.1.Plano. Elementos del plano. Tipos de plano. Pertenencia de una recta a un plano. Pertenencia de un punto a un plano. Rectas particulares del plano.		
		B1 6.3.1.Intersecciones entre rectas. Intersecciones entre planos. Intersecciones entre recta y plano.		
		B1 6.3.2. Paralelismo. Entre rectas. Entre planos. Entre recta y plano.		
		B1.6.3.3. Perpendicularidad: entre plano y recta, entre rectas, entre plano y recta. Distancia mínima		

UNIDAD 07: PERSPECTIVA CÓNICA
SABERES B

7.1.Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua	CE CPSAA STEM	B1.7.1.1. Sistema cónico. Proyecciones cónicas. Fundamentos de la perspectiva cónica Clasificación en función de la orientación de la cara principal respecto al plano del cuadro. Determinación de punto principal y efecto que produce en el resultado final. Línea de horizonte.	Láminas 30%	Pruebas objetivas 70%
		B1.7.1.2. Perspectiva cónica frontal. Punto de fuga. Puntos de distancia. Determinación de figuras planas y volúmenes sencillos. Construcción de elipses perspectivas con un punto de fuga.		

		B1.7.1.3. Perspectiva cónica oblicua. Puntos de fuga. Puntos métricos. Determinación de figuras planas y volúmenes sencillos. Construcción de elipses perspectivas con dos puntos de fuga.		

CRITERIOS DE EVALUACIÓN **UNIDADES 06 -07**	1.1Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	0,25 %
	3.1. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	20%
	3.4. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.	9,25 %
	3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	0,5%

I.1 Introducción I.2. Ayudas al dibujo I.3. Órdenes básicas	CD	B1.3.1.El dibujo infográfico: tipos y programas. El entorno gráfico. Inicio, guardar y fin de una sesión de AutoCAD. Introducción de comandos. Modos de visualización	Ejercicios 100%	
		B1.3.2. Asociadas a teclas de función. Coordenadas por teclado. Referencias a objetos. Propiedades de objetos. Corrección de errores.		
		B1.3.3. De dibujo. De edición o modificación. Ejercicios guiados como aplicación de las órdenes básicas.		

CRITERIOS DE EVALUACIÓN UNIDAD TRANSVERSAL	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	3 %

3ª EVALUACIÓN

INTRODUCCIÓN

- **Saberes básicos**

A. Fundamentos geométricos

- Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones

B. Geometría proyectiva

- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.
- Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

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

SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN UNIDAD 08: AXONOMÉTRICO
SABERES B

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS	DESCRIPTORES DE SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS	
8.1. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los	CE CPSAA STEM	B1.8.1.1. Sistema axonométrico. Tipos: ortogonal y oblicuo. Ejes y coeficiente de reducción en cada caso	Láminas 30%	Pruebas objetivas 70%
		B1.8.1.2. Perspectiva isométrica. Conocimiento de dimétrica y trimétrica. Construcción de figuras volumétricas sencillas. Circunferencia en isométrica.		

coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.		. B1.8.1.3. Perspectiva caballera.Perspectiva militar. Construcción de figuras volumétricas sencillas. Circunferencia en caballera.		

UNIDAD 09: PLANOS ACOTADOS
SABERES B

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS	DESCRIPTORES DE SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS	
9.1. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.	CE CPSAA STEM	9.1.1. Funcionamiento del sistema de planos acotados como variante del sistema diédrico 9.1.2.Aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.	Láminas 30%	Pruebas objetivas 70%

UNIDAD 10: NORMALIZACIÓN
SABERES C

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS	DESCRIPTORES DE SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS	
10.1 Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. 10.2.Formatos. Doblado de planos. 10.3.Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica. 10.4.Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.	CCL CD CE CPSAA STEM	B1.10.1.Concepto de escala. Escala natural, de ampliación y reducción. Distintos métodos. Aplicaciones B1.10.2. Distintos tipos de formato y utilización más habitual. Doblado de planos, concepto B1.10.3. Origen y necesidad de la normalización. Normas más utilizadas y aplicación. Simbología y reglas más habituales B1.10.4.Descripción de elementos. Elección de vistas y relación entre ellas normalizada. Tipos de líneas a utilizar. Acotación: Elementos, tipos, normas	Láminas 30%	Pruebas objetivas 70%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN **UNIDADES 06 -07**	1.2 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	0,25%
	3.2. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.	10%
	3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.	0,25%
	3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	0,5%
	4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.	9 %
	4.2. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.	10 %

T. 2. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas	CD	B1.3.1.El dibujo infográfico: tipos y programas. El entorno gráfico. Inicio, guardar y fin de una sesión de AutoCAD. Introducción de comandos. Modos de visualización B1.3.2. Asociadas a teclas de función. Coordenadas por teclado. Referencias a objetos. Propiedades de objetos. Corrección de errores. B1.3.3. De dibujo. De edición o modificación. Ejercicios guiados como aplicación de las órdenes básicas.	Ejercicios 100%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN UNIDAD TRANSVERSAL	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	2 %
	5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	2 %

	% POR EVALUACIÓN	33	33	34	100									
nº	CRITERIO	1º EV	2º EV	3º EV	**TOTAL**		CC	CCEC	CCL	CD	CE	CP	CPSAA	STEM
1.1	Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	0,5	0,25	0,25	1		X	X	X	X			X	X
2.1	Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	9			9				X		X		X	X
2.2	Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	10			10				X		X		X	X
2.3	Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	10			10				X		X		X	X
3.1	Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.		20		20						X		X	X
3.2	Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.			10	10						X		X	X
3.3	Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.			0,25	0,25						X		X	X
3.4	Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.		9,25		9,25						X		X	X
3.5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	0,5	0,5	0,5	1,5						X		X	X
4.1	Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.			9	9				X	X	X		X	X
4.2	Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.			10	10				X	X	X		X	X
5.1	Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	3	3	2	8			X		X	X			X
5.2	Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.			2	2			X		X	X			X

PROGRAMACIÓN DE

DIBUJO TÉCNICO 2º Bº

IMAGEN DIGITAL

NUEVOS MEDIOS AUDIOVISUALES

2º BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO II

2º BACHILLERATO DIBUO TECNICO II		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**
1	Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	**Criterio 1.1.** Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.
2	Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	**Criterio 2.1.** Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.
		Criterio 2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia e inversion con una actitud de rigor en la ejecución.
		Criterio 2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión**.**
3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	**Criterio 3.1.** Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.
		Criterio 3.2. Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.
		Criterio 3.3. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.
		Criterio 3.4. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.
		Criterio 3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.
4	Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	**Criterio 4.1.** Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.

5	Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.	**Criterio 5.1.** Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.

SABERES BÁSICOS 2º BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO

A. Fundamentos geométricos

- La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.
- Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.
- Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.
- Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.

B Geometría proyectiva

- Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.
- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.
- Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.
- Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos

- Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.
- Diseño, ecología y sostenibilidad.
- Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.
- Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

D. Sistemas CAD

- Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.

1ª EVALUACIÓN

INTRODUCCIÓN

- **Saberes básicos**
  A Fundamentos geométricos
  - La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.
  - Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.
  - Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.
  - Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.

UNIDAD 01: CONSTRUCCIONES DE POLÍGONOS
BLOQUE DE SABERES: A

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS	DESCRIPTORES DE SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS	
1 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. 1.1. Lugares geométricos. Número de oro 1.2. Construcciones con triángulos, cuadriláteros, polígonos	CC CCEC CCL CD CPSAA STEM .	B2 1.1 Aplicaciones en geometría euclídea de LLGG y del número de oro B2. 1.2.1. Construcción de casos indirectos de triángulos B2. 1,2.2. Construcciones complejas de cuadriláteros B2.1.2.3 Construcciones avanzadas de polígonos.	Láminas 10%	Prueba objetiva 90%

UNIDAD 02 : TRANSFORMACIONES
BLOQUE DE SABERES: A

2.1. Transformaciones geométricas 2.2. La homología 2.3. La afinidad 2.4. La inversión 2.5. Otras transformaciones .	CCL CE CPSAA STEM	B2.2.1. Concepto. Clasificación: Isométricas, isomórficas, anamórficas B2.2.2.1 Homología en el espacio B2.2.2.2. Homología en el plano. Características B2.2.2.3 Rectas límite de una homología. B2.2.2.4.Construcciones fundamentales en homología. B2.2.2.5. Elementos mínimos para determinar una homología B2.2.2.6 Aplicaciones de la homología. B2.2.3.1 Concepto y elementos. B2.2.3.2. Aplicaciones B2.2.4.1. Concepto de inversión y elementos. B2.2.4.2. Aplicaciones B2.2.5. Equivalencias	Láminas 10%	Pruebas objetivas 90%

UNIDAD 03: TANGENCIAS
BLOQUE DE SABERES: A

3.1. Potencia respecto a una circunferencia.	CCL CE	B2.3.1.1. Concepto de potencia y expresiones de esta. B2.3.1.2. Utilización de la potencia y parte áurea de un segmento	Láminas 10%	Pruebas objetivas

3.2. Tangencias con circunferencias.	CPSAA STEM	B2.3.1.3. Eje radical de dos circunferencias. Propiedades B2.3.1.4. Centro radical de tres circunferencias. Propiedades		90%
		B2.3.2.1. Casos posibles B2.3.2.2 Resoluciones basadas en los elementos radicales		
UNIDAD 04: LA CIRCUNFERENCIA. TANGENCIAS Y ENLACES BLOQUE DE SABERES: A				
4.1 .La circunferencia 4.2. Posiciones relativas. 4.3. Propiedades de la posición de tangencia 4.4. Trazado de tangentes 4.5. Enlaces	CCL CE CPSAA STEM	B2.4.1. Elementos de la circunferencia. Propiedades. Rectificación. Círculo: elementos	Láminas 10%	Pruebas objetivas 90%
		B2.4.2 . Recta y circunferencia. Relación entre circunferencias.		
		B2.4.3. Entre recta y circunferencia. Entre circunferencias. Lugares geométricos relacionados.		
		B2.4.4.Entre rectas y circunferencias. Entre circunferencias. Por lugares geométricos, dilataciones y homotecia.		
		B2.4.5. Trazado de enlaces		
UNIDAD 05: CURVAS GEOMÉTRICAS BLOQUE DE SABERES: A				
5.1. Generación y clasificación de curvas cónicas. 5.2. La elipse 5.3. La parábola. 5.4. La hipérbola. 5.5. Curvas cíclicas	CCL CE CPSAA STEM	B2.5.1. Cómo se generan las curvas cónicas, diferencias con las técnicas, clasificación y elementos comunes: Ejes de simetría, vértices, centro, focos, circunferencia principal y circunferencia focal.	Láminas 10%	Pruebas objetivas 90%
		B2.5.2.. Elipse. Dados los ejes, por puntos, por afinidad, por haces proyectivos, por envolventes Dados dos diámetros conjugados. Conociendo otros datos Tangentes desde un punto de la misma o desde un punto exterior		
		B2 5.3. La parábola Conociendo el foco y la directriz Dados el vértice, el eje y uno de sus puntos. Por puntos, por haces proyectivos, por envolventes Conociendo otros datos Tangentes desde un punto de la misma o desde un punto exterior		
		B2 5.4. . La hipérbola Dados los ejes por puntos, por haces proyectivos, por envolventes. Asíntotas Conociendo otros datos Tangentes desde un punto de la misma o desde un punto exterior		
		B2 5.5 Evolvente de la circunferencia Cicloide, epicicloide, hipocicloide. Curvas de rodadura		

CRITERIOS DE EVALUACIÓN UNIDADES 01-05	9.11. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	0,5 %
	2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	9 %
	2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	10 %
	2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	10 %
	3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	0,5 %

TRANSVERSAL CAD: DIBUJO INFOGRÁFICO.

- **Saberes básicos D**
- Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.

T.1 Introducción T.2. Ayudas al dibujo T.3. Órdenes básicas	CD	B2.3.1.El dibujo infográfico: tipos y programas. El entorno gráfico. Inicio, guardar y fin de una sesión de AutoCAD. Introducción de comandos. Modos de visualización B2.3.2. Asociadas a teclas de función. Coordenadas por teclado. Referencias a objetos. Propiedades de objetos. Corrección de errores. B2.3.3. De dibujo. De edición o modificación. Ejercicios guiados como aplicación de las órdenes básicas.	Ejercicios 100%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN UNIDAD TRANSVERSAL	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.		3 %

2ª EVALUACIÓN

INTRODUCCIÓN

- **Saberes básicos**

A. Fundamentos geométricos

- Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones

B. Geometría proyectiva

- Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.
- Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.

SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN
UNIDAD 06: DIÉDRICO
SABERES B

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS	DESCRIPTORES DE SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS	
6.1 Introducción al sistema diédrico. 6.2.Cambios de plano. 6.3. Giros 6.4 Abatimientos 6.5 Distancias. Posiciones favorables 6.6 Ángulos. Posiciones favorables 6.7 Pirámide, prisma, cono, cilindro 6.8 Superficies y cuerpos. Poliedros regulares: tetraedro, hexaedro o cubo, octaedro.Esfera 6.9 Secciones, intersecciones, desarrollos y transformadas	CE CPSAA STEM	B2.6.1.1. Proyecciones diédricas de los elementos fundamentales B2 6.1.2. Propiedades y características de las posiciones relativas. Intersecciones, Paralelismo. Perpendicularidad B2.6.2.1. Nuevas posiciones del punto, recta, plano B2 6.2.2 Obtención de posiciones favorables de rectas y planos B2.6.3.1 Giro de punto, resta y plano B2 6.3.2. Obtención de posiciones favorables de rectas y planos B2.6.4.1. Abatimiento de un plano. Determinación de verdadera magnitud de figuras planas B2 6.4.2. Restitución a proyecciones formas abatidas B2 6.5.. Distancia entre dos puntos. Punto y plano. Punto y recta. Entre rectas paralelas. Entre rectas que se cruzan B2 6.6.. Ángulos entre dos rectas. Entre dos planos. Entre recta y plano. Con los planos de proyección B2 6.7 Concepto de superficie y representaciones elementales. Rectos, oblicuos, truncados B2 6.8 Elementos y relaciones. Representaciones B2 6.9 Secciones planas de poliedros. Intersección entre recta y volumen. Desarrollos y transformada	Láminas 10%	Pruebas objetivas 90%

UNIDAD 07: SISTEMA CÓNICO SABERES B				
7.1 Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.	CE CPSAA STEM	B2 7.1. Representación de sólidos a partir de sus vistas en cónica frontal y oblicua. Circunferencia	Láminas 10%	Pruebas objetivas 90%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN **UNIDADES 06 -07**	1.3. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	0,25%
	3.1. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	20%
	3.4. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.	9,25%
	3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	0,5%

TRANSVERSAL CAD: DIBUJO INFOGRÁFICO.

- **Saberes básicos D**
- Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.

I.1 Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.	CD	B2.1.1.Modelado de sólidos. Ventanas gráficas. Sistema de coordenadas personales. Modos de visualización. Superficies. Mallas. Sólidos. Órdenes de edición B2.1.2. Obtención de vistas a partir de un sólido 3D. Acotación de vistas en espacio papel B2.1.3. Perspectiva cónica y visualización de sólidos	Ejercicios 100%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN UNIDAD TRANSVERSAL	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	3 %

3ª EVALUACIÓN

INTRODUCCIÓN

- **Saberes básicos**

A. Fundamentos geométricos

- Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones

B. Geometría proyectiva

- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.
- Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

- Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.
- Diseño, ecología y sostenibilidad.
- Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.
- Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN UNIDAD 08: AXONOMÉTRICO
SABERES B

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS	DESCRIPTORES DE SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS

8.1.Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.	CE CPSAA STEM	B2.8.1.1. Perspectiva axonométrica. Tipos. Representación de magnitudes. Coeficientes de reducción. Circunferencia B2 8.1.2 Representación de sólidos B2.8.1.3. Perspectiva caballera. Ternas normalizadas y tipos de perspectiva caballera. Circunferencia B2.8.1.4 Representación de sólidos en caballera	Láminas 10%	Pruebas objetivas 90%

UNIDAD 09: PLANOS ACOTADOS
SABERES B

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS	DESCRIPTORES DE SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS	
9.1.Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.	CE CPSAA STEM	B2 9.1.1. Resolución de tejados B2 9.1.2.Perfil del terreno, desmontes y terraplenes B2 9.1.3 Explanación de una superficie irregular	Láminas 10%	Pruebas objetivas 90%

UNIDAD 10: NORMALIZACIÓN
SABERES C

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS	DESCRIPTORES DE SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS	
10.1 Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas. 10.2 Diseño, ecología y sostenibilidad. 10.3 Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo. 10 4 Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.	CCL CD CE CPSAA STEM	B2.10.1.Croquis, Tipos de cortes. Tipos de secciones. Rayado. Elementos que no se cortan B2.10.2. Aplicación de normas para un diseño ecológico y sostenible B2.10.3. Partes del proyecto. Tipos de dibujo asociados a las fases del proyecto B2.10.4. Interpretación de planos. Lectura de vistas. Lectura de anotaciones. Planos de conjunto. Perspectiva isométrica explosionada	Láminas 10%	Pruebas objetivas 90%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN **UNIDADES 09 -10**	1.4. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	0,25%
	3.2. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.	10%
	3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.	0,25%
	3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	0,5%
	4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.	9 %
	4.2. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.	10 %

TRANSVERSAL CAD: DIBUJO INFOGRÁFICO.

- **Saberes básicos**
  D. Sistemas CAD

  - Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.

T. 2. Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.	CD	B2.3.1.Configuración de modelización., Utilización de materiales y texturas. Asignación de luces y sombras. Elementos paisajistas. Renderizado .	Ejercicios 100%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN UNIDAD TRANSVERSAL	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	2 %
	5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	2 %

						C. Ciudadana	Coinciencia y expr culturales	Comunicación lingüística	Digital	Emprendedora	Plurilingüe	Person, social y aprender a apren	Mat, cienci, tecn, ingenier
% POR EVALUACIÓN	40	40	20	100									
CRITERIO	1º EV	2º EV	3º EV	TOTAL		CC	CCEC	CCL	CD	CE	CP	CPSAA	STEM
Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.	1			1		X	X	X	X			X	X
Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.	12			12				X		X		X	X
Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.	12			12				X		X		X	X
Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.	12			12				X		X		X	X
Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.		15		15						X		X	X
Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.		15		15						X		X	X
Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.		5	9	14						X		X	X
Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.		2		2						X		X	X
Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	2	2	2	6						X		X	X
Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.			8	8				X	X	X		X	X
Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.	1	1	1	3			X		X	X			X

2º BACHILLERATO IMAGEN DIGITAL

2º BACHILLERATO IMAGEN DIGITAL		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**
1	Comprender y valorar los fundamentos, características de las imágenes digitales, así como sus aplicaciones principales en el diseño de contenidos digitales, considerando los softwares, aplicaciones informáticas y websites más relevantes que se integran en los nuevos medios audiovisuales offline y online a través de dispositivos inteligentes y/o Internet, valorando la presencia de múltiples géneros y formatos audiovisuales, de los distintos perfiles de usuario pasivo, interactivo y productor de contenidos, y estimando la conveniencia de un comportamiento adecuado en red utilizando las limitaciones éticas y legales vigentes, para integrar su propia identidad cultural en el panorama actual y afianzar una sólida convivencia ciudadana digital.	**Criterio 1.1.** Comprender los fundamentos, tipos y características fundamentales de las imágenes digitales, sus principales aplicaciones en la creación de contenidos digitales, así como sus diferencias evolutivas con respecto a las imágenes analógicas.
		Criterio 1.2. Conocer los principales medios audiovisuales utilizados en dispositivos electrónicos inteligentes o en Internet, softwares, aplicaciones y websites, sus características más significativas y sus aplicaciones fundamentales en el diseño, creación y difusión de contenidos e imágenes digitales
		Criterio 1.3 Entender e interpretar críticamente el funcionamiento y relación entre plataformasdigitales, géneros y formatos audiovisuales offline y online, y los diferentes perfilesde usuario como consumidor pasivo, interactivo y/o productor, de contenidos e imágenes digitales, así como saber y valorar el comportamiento adecuado en red por medio de las limitaciones éticas y legales vigentes.
2	Analizar objetiva y subjetivamente imágenes fijas del ámbito del arte digital, de la fotografía y/o de la publicidad, considerando el contexto audiovisual en el que se han producido, su función, su identidad digital, y los perfiles de usuario hacia los que van dirigidas, para integrarlas en el acervo creativo y artístico personal y alcanzar una actitud proactiva en situaciones futuras.	**Criterio 2.1.** Realizar una lectura objetiva y subjetiva de imágenes del ámbito del arte digital, de la fotografía y/o de la publicidad, analizando sus elementos formales, compositivos, expresivos y semánticos, y relacionándolas con su contexto audiovisual, su función, su identidad digital, y los perfiles de usuario hacia los que van dirigidas

3	Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas según los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño, producción, interacción, y difusión de imágenes digitales, para integrarlas de manera innovadora en el diseño y realización de un proyecto creativo y/o artístico digital.	**Criterio 3.1.** Utilizar eficazmente las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas a los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño y producción de imágenes digitales.
4	Producir contenidos audiovisuales digitales bajo contextos específicos de perfiles de usuario consumidor y productor de contenidos, utilizando imágenes digitales, adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, las técnicas utilizadas, el género y formato audiovisual utilizados a las intenciones comunicativas de difusión e interacción en la red, utilizando apropiadamente las limitaciones éticas y legales vigentes, y reflexionando críticamente sobre el proceso creativo, sus resultados y su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red, para compartirlos y valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que pueden derivarse de esta actividad.	**Criterio 4.1.** Diseñar logotipos sencillos utilizando imágenes vectoriales, considerando un contexto audiovisual concreto y adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y o audiovisual, y las técnicas utilizadas a las intenciones comunicativas.
		Criterio 4.2. Crear collages sencillos utilizando imágenes de bitmap, considerando un contexto audiovisual concreto y adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, y las técnicas utilizadas a las intenciones comunicativas.
		Criterio 4.3. Realizar una secuencia digital sencilla en forma de story board, story reel, cómic, y/o stop motion, realizando un diseño apropiado de la historia y de los personajes, utilizando medios digitales, considerando un contexto audiovisual concreto y adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, y las técnicas utilizadas a las intenciones comunicativas.
		Criterio 4.4. Llevar a cabo un producto audiovisual sencillo utilizando medios digitales, considerando un contexto audiovisual concreto, adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, las técnicas utilizadas, el género y formato audiovisual utilizados a las intenciones comunicativas de difusión e interacción en la red, y utilizando apropiadamente las limitaciones éticas y legales vigentes.
		Criterio 4.5. Reflexionar críticamente sobre las propias producciones audiovisuales digitales, valorando el conjunto del proceso creativo, las aportaciones de los saberes seleccionados externamente y de los miembros del equipo, la adecuación entre medios disponibles, técnicas utilizadas, intención comunicativa y resultados obtenidos, y el análisis sobre su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red**.**

SABERES BÁSICOS 2º BACHILLERATO IMAGEN DIGITAL

A. Evolución histórica y conceptos básicos.

- Evolución histórica: de la comunicación analógica a la digital (imprenta, litografía, comunicación de masas, noticiero, aparición del cine, televisión e internet, imagen digital e inteligencia artificial)
- Conceptos básicos de la imagen digital:
  - La imagen vectorial y el diseño de logotipos.
  - La imagen bitmap y el collage digital.
  - Tamaño de imagen y tamaño de archivo, resolución y profundidad de color. Color RGB o CMYK.
  - Formatos de archivo usuales. GIF, PNG, JPG, RAW...
  - Metadatos y el contexto de la imagen digital.

B. La imagen digital fija. Lectura de imágenes.

- Arte digital y fotografía.
- Publicidad: Funciones de la publicidad. Soportes y medios online y offline.
  - Prejuicios y estereotipos en la publicidad.
  - El texto en la publicidad: jerarquía, el slogan, tipografías, función de anclaje…
  - Recursos: Metáfora, metonimia, personificación, hipérbole…
  - Simbología del color en la publicidad.
- Lectura de la imagen. Aspectos objetivos. Análisis compositivo, centro geométrico y de interés, líneas y direcciones visuales, inducidas, representadasy de lectura, recorridos visuales, leyes fotográficas: rectángulo de tercios, de mirada, de horizonte y de movimiento. Equilibrio y pesos visuales. Ley de la balanza. Materialidad, color y texturas.
- Lectura de la imagen. Aspectos subjetivos. Relación entre contexto, contenido, mensaje y destinatario. Simbolismo.
- Identidad virtual: la imagen en redes sociales, retrato editorial, el mock-up, el NFT.

C. La imagen secuencial en la era digital.

- Principios básicos de animación digital. Dinamismo y diseño de personajes.
- El *storyboard* y el *story reel* como base en la producción audiovisual.
- El cómic, la tira cómica y la novela gráfica. Similitudes y diferencias. Historia y géneros más importantes. El cómic y su exportación a la industria audiovisual: cine, videojuegos.
- El *stop motion*. El movimiento a partir de la imagen estática. Cualidades

D. Imagen en movimiento. Dispositivos inteligentes e internet.

- Fundamentos. Interactividad y participación. Realidad y virtualidad. Difusión, globalización, streaming: internet y la era de los dispositivos inteligentes. Géneros y formatos audiovisuales. Informar, entretener y seducir.
- Plataformas. Youtube, Twich....
- Autoaprendizaje y consumo audiovisual en el contexto digital. Tutoriales, gamers, youtubers, podcasts... Producción de piezas audiovisuales.

expresivas. • de creación Animación facial de imágenes preexistentes (fotografías antiguas, retratos pictóricos de la historia del arte...), existentes en tiempo real (celebridades a lasque se puede cambiar la apariencia facial en una retransmisión en directo) o diseñadas ex novo (personajes de animación propia). Implicacionesde la creación de modelos digitales de personajes en la industria audiovisual, deanimación y cinematográfica.	• Herramientas y recursos. Perfiles prosumidores, o consumidores que producen contenidos digitales. • El comportamiento en la red. Netiqueta. Limitaciones éticas y legales vigentes.
E. Softwares, aplicaciones y *websites*. • Edición de imágenes: *Photoshop, GIMP, Picsart, Snapseed, Pinkmonkey,Lightroom, Krita, Photoeditor, Instagram*, entre otros. • Animación facial: *Deep Nostalgia, ZRT Face Trainer*, entre otros. • Story board: *Storyboardthat.com, Canva, Storyboarder, makebeliefscomix.com,storybird.com*, entre otros. • Stop Motion: *Filmora, Dragonfire, Stopmotion Studio, Frames, Framebyframe,Shotcut,* entre otros. • Diseño digital: *Canva, Sketch, Adobe Illustrator, Freepik.Designrr, Photo Pos Pro3*, ente otros. • Edición de video: *Youcut, Kinemaster, VivaVideo, Inshot, Tiktok*, entre otros. • Imágenes interactivas: *Genially, Thinklink, Infogram, Juxtapose*, ente otros.	

1ª EVALUACIÓN

INTRODUCCIÓN

- **Saberes básicos**

A Evolución histórica y conceptos básicos

- Evolución histórica: de la comunicación analógica a la digital
- Conceptos básicos de la imagen digital:

B La imagen digital fija. Lectura de imágenes.

- Arte digital y fotografía.
- Publicidad: Funciones de la publicidad. Soportes y medios online y offline.
- Lectura de la imagen. Aspectos objetivos.
- Lectura de la imagen. Aspectos subjetivos.
- Identidad virtual: la imagen en redes sociales, retrato editorial, el mock-up, el NFT.

UNIDAD 01: CONCEPTOS BÁSICOS DE LA IMAGEN DIGITAL
BLOQUE DE SABERES: A

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS	DESCRIPTORES DE SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS
1.5. Evolución histórica: de la comunicación analógica a la digital (imprenta, litografía, comunicación de masas, noticiero, aparición del cine, televisión e internet, imagen digital e inteligencia artificial) 1.6. Conceptos básicos de la imagen digital: La imagen vectorial y el diseño de logotipos. La imagen bitmap y el collage digital. Tamaño de imagen y tamaño de archivo, resolución y profundidad de color. Color RGB o CMYK. Formatos de archivo usuales. GIF, PNG, JPG, RAW... Metadatos y el contexto de la imagen digital.	CC CCEC CCL CD CE CPSAA .	B2. 1.1 Evolución histórica de la imagen: de la imprenta a la actualidad B2. 1,2.1. Los conceptos básicos de la imagen digital B2.1.2.2 La imagen vectorial y el diseño de logotipos B2.1.2.3. La imagen bitmap y el collage digital B2.1.2.4. Tamaño de imagen y tamaño de archivo. Resolución y profundidad de color. Modos de color. B2.1.2.5. Formato de archivos usuales. GIF, PNG, JPG, RAW B2.1.2.6 Metadatos y el contexto de la imagen digital	Ejercicios 100%

UNIDAD 02 : ARTE DIGITAL Y FOTOGRAFÍA
BLOQUE DE SABERES: B

2.1. Arte digital y fotografía. .	CC CCEC CCL CD CE CPSAA	B2.2.1.1. Características elementales del arte digital B2.2.1.2. Principales elementos de la fotografía: luz, color, encuadre y composición.	Láminas 10% Pruebas objetivas 90%

UNIDAD 03: LA PUBLICIDAD
BLOQUE DE SABERES: B

	CC CCEC	B2.3.1.1. Las funciones de la publicidad. Soportes y medios online y offline	Láminas 10%

3.1. Publicidad: Funciones de la publicidad. Soportes y medios online y offline. Prejuicios y estereotipos en la publicidad. El texto en la publicidad: jerarquía, el slogan, tipografías, función de anclaje... Recursos: Metáfora, metonimia, personificación, hipérbole... Simbología del color en la publicidad. .	CCL CD CE CPSAA	B2.3.1.2. Los prejuicios y los estereotipos de la publicidad B2.3.1.3. El texto en la publicidad: jerarquía, el slogan, tipografías, función de anclaje B2.3.1.4. . Los recursos: metáfora, metonimia, personificación, hipérbole B2.3.1.5. Simbología del color en la publicidad	Pruebas objetivas 90%
UNIDAD 04: LA LECTURA DE LA IMAGEN **BLOQUE DE SABERES: B**			
4.1. Lectura de la imagen. Aspectos objetivos. Análisis compositivo, centro geométrico y de interés, líneas y direcciones visuales, inducidas, representadas y de lectura, recorridos visuales, leyes fotográficas: rectángulo de tercios, de mirada, de horizonte y de movimiento. Equilibrio y pesos visuales. Ley de la balanza. Materialidad, color y texturas. 4.2. Lectura de la imagen. Aspectos subjetivos. Relación entre contexto, contenido, mensaje y destinatario. Simbolismo..	CC CCEC CCL CD CE CPSAA	B2.4.1.1. Análisis objetivo de una imagen. Análisis compositivo, centro geométrico y de interés, líneas y direcciones visuales, inducidas, representadas y de lectura, recorridos visuales, leyes fotográficas: rectángulo de tercios, de mirada, de horizonte y de movimiento. Equilibrio y pesos visuales. Ley de la balanza. Materialidad, color y texturas B2.4.2.1.. Análisis subjetivo de una imagen. Relación entre contexto, contenido, mensaje y destinatario	Láminas 10% Pruebas objetivas 90%
UNIDAD 05: IDENTIDAD VIRTUAL **BLOQUE DE SABERES: B**			
5.1. Identidad virtual: la imagen en redes sociales, retrato editorial, el mock-up, el NFT.	CC CCEC CCL CD CE CPSAA	B2.5.1.1. Identidad virtual: la imagen en redes sociales, retrato editorial, el mock-up B2.5.1.2. El NFT	Láminas 10% Pruebas objetivas 90%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN UNIDADES 01-05	1.1 Comprender los fundamentos, tipos y características fundamentales de las imágenes digitales, sus principales aplicaciones en la creación de contenidos digitales, así como sus diferencias evolutivas con respecto a las imágenes analógicas.	8 %
	2.1. Realizar una lectura objetiva y subjetiva de imágenes del ámbito del arte digital, de la fotografía y/o de la publicidad, analizando sus elementos formales, compositivos, expresivos y semánticos, y relacionándolas con su contexto audiovisual, su función, su identidad digital, y los perfiles de usuario hacia los que van dirigidas	9 %
	4.1. Diseñar logotipos sencillos utilizando imágenes vectoriales, considerando un contexto audiovisual concreto y adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y o audiovisual, y las técnicas utilizadas a las intenciones comunicativas.	9 %
	4.2.Crear collages sencillos utilizando imágenes de bitmap, considerando un contexto audiovisual concreto y adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, y las técnicas utilizadas a las intenciones comunicativas	9 %

TRANSVERSAL: SOFTWARES, APLICACIONES Y WEBSITES

Saberes básicos **E Softwares, aplicaciones y websites** • Edición de imágenes:, • Diseño digital: • Imágenes interactivas			
T.1. Edición de imágenes: Photoshop,GIMP,Picsart,Snapseed, Pinkmonkey,Lightroom, Krita, Photoeditor, Instagram, entre otros. T.1.5. Diseño digital: Canva Sketch, Adobe Illustrator, Freepik.Designrr, Photo Pos Pro 3, ente otros. T.1.6. Imágenes interactivas: Genially, Thinklink,Infogram, Juxtapose, ente otros.	CD	T.1.1. Edición de imágenes: GIMP T.1.5.1. Diseño digital: Canva, Inkscape . T.1.6.1. Imágenes interactivas: Genially	Ejercicios 100%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN UNIDAD TRANSVERSAL	1.1. Conocer los principales medios audiovisuales utilizados en dispositivos electrónicos inteligentes o en Internet, softwares, aplicaciones y websites, sus características más significativas y sus aplicaciones fundamentales en el diseño, creación y difusión de contenidos e imágenes digitales. 1.3. Entender e interpretar críticamente el funcionamiento y relación entre plataformas digitales, géneros y formatos audiovisuales offline y online, y los diferentes perfiles de usuario como consumidor pasivo, interactivo y/o productor, de contenidos e imágenes digitales, así como saber y valorar el comportamiento adecuado en red por medio de las limitaciones éticas y legales vigentes. 3.1. Utilizar eficazmente las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas a los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño y producción de imágenes digitales.		5 %

2ª EVALUACIÓN

INTRODUCCIÓN

- **Saberes básicos**
  C. La imagen secuencial en la era digital.
  - Principios básicos de animación digital.
  - El storyboard y el story reel
  - El cómic, la tira cómica y la novela gráfica.
  - El stop motion.
  - Animación facial de imágenes preexistentes

UNIDAD 06: PRINCPIOS BÁSICOS DE LA ANIMACIÓN DIGITAL
BLOQUE DE SABERES: C

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS	DESCRIPTORES DE SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS
6.1. .Principios básicos de animación digital. 6.2. Dinamismo y diseño de personajes.	CC CCEC CCL CD CE CPSAA	6.1.1. Los principios básicos de la animación digital 6.2.2. Dinamismo y diseño de personajes	Ejercicios 100%

UNIDAD 07: EL STORYBOARD
BLOQUE DE SABERES: C

7.1. El storyboard y el story reel como base en la producción audiovisual.	CC CCEC CCL CD CE CPSAA	7.1.1. El storyboard como base en la producción audiovisual 7.1.2. . El story reel como base en la producción audiovisual.	Ejercicios 100%
UNIDAD 08: EL CÓMIC **BLOQUE DE SABERES: C**			
8.1. El cómic, la tira cómica y la novela gráfica. Similitudes y diferencias. Historia y géneros más importantes. 8.2. El cómic y su exportación a la industria audiovisual: cine, videojuegos.	CC CCEC CCL CD CE CPSAA	8.1.1. El cómic, la tira cómica y la novela gráfica. Similitudes y diferencias. Historia y géneros más importantes. 8.2.1. El cómic y su exportación a la industria audiovisual: cine, videojuegos	Ejercicios 100%
UNIDAD 09: EL STOP MOTION **BLOQUE DE SABERES: C**			
9.1. El stop motion. El movimiento a partir de la imagen estática. Cualidades expresivas.	CC CCEC CCL CD CE CPSAA	9.1.1 Las cualidades expresivas del movimiento a partir de la imagen estática. El stopmotion	Ejercicios 100%
UNIDAD 10: ANIMACIÓN FACIAL **BLOQUE DE SABERES: C**			
10.1. Animación facial de imágenes preexistentes (fotografías antiguas, retratos pictóricos de la historia del arte...), existentes en tiempo real (celebridades a las que se puede cambiar la apariencia facial en una retransmisión en directo) o diseñadas ex novo (personajes de animación de creación propia). Implicaciones de la creación de modelos digitales de personajes en la industria audiovisual, de animación y cinematográfica.	CC CCEC CCL CD CE CPSAA	10.1.1. Animación facial de imágenes preexistentes (fotografías antiguas, retratos pictóricos de la historia del arte...), existentes en tiempo real (celebridades a las que se puede cambiar la apariencia facial en una retransmisión en directo) o diseñadas ex novo (personajes de animación de creación propia). 10.1.2. Implicaciones de la creación de modelos digitales de personajes en la industria audiovisual, de animación y cinematográfica	Ejercicios 100%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN **UNIDADES 06 -10**	4.3 Realizar una secuencia digital sencilla en forma de story board, story reel, cómic, y/o stop motion, realizando un diseño apropiado de la historia y de los personajes, utilizando medios digitales, considerando un contexto audiovisual concreto y adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, y las técnicas utilizadas a las intenciones comunicativas.		20%
	4.5.. Reflexionar críticamente sobre las propias producciones audiovisuales digitales, valorando el conjunto del proceso creativo, las aportaciones de los saberes seleccionados externamente y de los miembros del equipo, la adecuación entre medios disponibles, técnicas utilizadas, intención comunicativa y resultados obtenidos, y el análisis sobre su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red.		15%
TRANSVERSAL: SOFTWARES, APLICACIONES Y WEBSITES.			

Saberes básicos
E Softwares, aplicaciones y websites

- Edición de imágenes:
- Animación facial:.
- Story board:
- Stop Motion:
- Diseño digital:
- Edición de video
- Iimágenes interactivas

T.1. Edición de imágenes: Photoshop, GIMP, Picsart, Snapseed, Pinkmonkey, Lightroom, Krita, Photoeditor, Instagram, entre otros. T.2. Animación facial: Deep Nostalgia, ZRT Face Trainer, entre otros. T.3. Story board: Storyboardthat.com, Canva, Storyboarder, makebeliefscomix.com, storybird.com, entre otros. T.4. Stop Motion: Filmora, Dragonfire, Stopmotion Studio, Frames, Framebyframe, Shotcut, entre otros. T.5. Diseño digital: Canva, Sketch, Adobe Illustrator, Freepik.Designrr, Photo Pos Pro 3, ente otros. T.6. Edición de video: Youcut, Kinemaster, VivaVideo, Inshot, Tiktok, entre otros. T.7. Imágenes interactivas: Genially, Thinklink, Infogram, Juxtapose, ente otros.	CD	T.1.1. Edición de imágenes: GIMP	Ejercicios 100%
		T.2.1. Animación facial: Deep Nostalgia	
		T.3.1.. Story board: Canva Storyboarder	
		T.4. 1.Stop Motion: Openshot	
		T.5.1. Diseño digital: Canva,Inkscape	
		T.6.1. Edición de video: Openshot	
		T.7.1. Imágenes interactivas: Genially	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN UNIDAD TRANSVERSAL	1.2. Conocer los principales medios audiovisuales utilizados en dispositivos electrónicos inteligentes o en Internet, softwares, aplicaciones y websites, sus características más significativas y sus aplicaciones fundamentales en el diseño, creación y difusión de contenidos e imágenes digitales.	5 %
	1.3. Entender e interpretar críticamente el funcionamiento y relación entre plataformas digitales, géneros y formatos audiovisuales offline y online, y los diferentes perfiles de usuario como consumidor pasivo, interactivo y/o productor, de contenidos eimágenes digitales, así como saber y valorar el comportamiento	
	3.1. Utilizar eficazmente las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas a los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño y producción de imágenes digitales	

3ª EVALUACIÓN

INTRODUCCIÓN

- ## Saberes básicos
D. Imagen en movimiento. Dispositivos inteligentes e internet.
  - Fundamentos. Interactividad y participación. Realidad y virtualidad. Difusión,
  - globalización, streaming: internet y la era de los dispositivos inteligentes.
  - Géneros y formatos audiovisuales. Informar, entretener y seducir.
  - Plataformas.

- Autoaprendizaje y consumo audiovisual en el contexto digital
- Herramientas y recursos.
- El comportamiento en la red.

UNIDAD 11: FUNDAMENTOS DE LA IMAGEN EN MOVIMIENTO
SABERES D

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS	DESCRIPTORES DE SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS
11.1. Fundamentos. Interactividad y participación. Realidad y virtualidad. Difusión, globalización, streaming: internet y la era de los dispositivos inteligentes. Géneros y formatos audiovisuales. Informar, entretener y seducir..	CC CCEC CCL CD CE CPSAA	11.1.1. Fundamentos. Interactividad y participación. Realidad y virtualidad. 11.1.2. Difusión, globalización, streaming: internet y la era de los dispositivos inteligentes.. . 11.1.3. Géneros y formatos audiovisuales. Informar, entretener y seducir..	Ejercicios 100%

UNIDAD 12 : PLATAFORMAS
SABERES D

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS	DESCRIPTORES DE SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS
12.1. Plataformas. Youtube, Twich.... 12.2. Autoaprendizaje y consumo audiovisual en el contexto digital. Tutoriales, gamers, youtubers, podcasts... Producción de piezas audiovisuales. Herramientas y recursos. Perfiles prosumidores, o consumidores que producen contenidos digitales. 12.3. El comportamiento en la red. Netiqueta. Limitaciones éticas y legales vigentes.	CC CCEC CCL CD CE CPSAA	12.1.1. Plataformas. Youtube, Twich.... 12.2.1. Autoaprendizaje y consumo audiovisual en el contexto digital. Tutoriales, gamers, youtubers, podcasts. 12.2.2. Producción de piezas audiovisuales. Herramientas y recursos. Perfiles prosumidores, o consumidores que producen contenidos digitales. 12.3.1. El comportamiento en la red. Netiqueta. Limitaciones éticas y legales vigentes.	Ejercicios 100%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN **UNIDADES 11-12**	4.4. Llevar a cabo un producto audiovisual sencillo utilizando medios digitales, considerando un contexto audiovisual concreto, adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, las técnicas utilizadas, el género y formato audiovisual utilizados a las intenciones comunicativas de difusión e interacción en la red, y utilizando apropiadamente las limitaciones éticas y legales vigentes.	8 %
	4.5. Reflexionar críticamente sobre las propias producciones audiovisuales digitales, valorando el conjunto del proceso creativo, las aportaciones de los saberes seleccionados externamente y de los miembros del equipo, la adecuación entre medios disponibles, técnicas utilizadas, intención comunicativa y resultados obtenidos, y el análisis sobre su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red.	7%

TRANSVERSAL: SOFTWARES, APLICACIONES Y WEBSITES

- **Saberes básicos**
  E. Softwares, aplicaciones y websites
  - Edición de imágenes:
  - Animación facial:.
  - Story board:
  - Stop Motion:
  - Diseño digital:
  - Edición de video
  - limágenes interactivas

T.1. Edición de imágenes: Photoshop, GIMP, Picsart, Snapseed, Pinkmonkey,	CD	T.1.1. Edición de imágenes: GIMP	Ejercicios 100%

Lightroom, Krita, Photoeditor, Instagram, entre otros. T.2. Animación facial: Deep Nostalgia, ZRT Face Trainer, entre otros. T.3. Story board: Storyboardthat.com, Canva, Storyboarder, makebeliefscomix.com, storybird.com, entre otros. T.4. Stop Motion: Filmora, Dragonfire, Stopmotion Studio, Frames, Framebyframe, Shotcut, entre otros. T.5. Diseño digital: Canva, Sketch, Adobe Illustrator, Freepik.Designrr, Photo Pos Pro 3, ente otros. T.6. Edición de video: Youcut, Kinemaster, VivaVideo, Inshot, Tiktok, entre otros. T.7. Imágenes interactivas: Genially, Thinklink, Infogram, Juxtapose, ente otros. Imágenes interactivas: Genially, Thinklink, Infogram, Juxtapose, ente otros.		T.2.1. Animación facial: Deep Nostalgia, T.3.1.. Story board: Canva T.4. 1.Stop Motion: Openshot T.5.1. Diseño digital: Inkscape T.6.1. Edición de video: Openshot T.7.1. Imágenes interactivas: Genially.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN UNIDAD TRANSVERSAL	1.2. Conocer los principales medios audiovisuales utilizados en dispositivos electrónicos inteligentes o en Internet, softwares, aplicaciones y websites, sus características más significativas y sus aplicaciones fundamentales en el diseño, creación y difusión de contenidos e imágenes digitales. 1.3. Entender e interpretar críticamente el funcionamiento y relación entre plataformas digitales, géneros y formatos audiovisuales offline y online, y los diferentes perfiles de usuario como consumidor pasivo, interactivo y/o productor, de contenidos e imágenes digitales, así como saber y valorar el comportamiento 3.1. Utilizar eficazmente las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas a los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño y producción de imágenes digitales		5 %

							C. Ciudadana	Coinciencia y expr culturales	Comunicación lingüística	Digital	Emprendedora	Plurilingüe	Person, social y aprender a apren	Mat, cienci, tecn, ingenier
	% POR EVALUACIÓN	40	40	20	100									
nº	CRITERIO	1º EV	2º EV	3º EV	**TOTAL**		CC	CCEC	CCL	CD	CE	CP	CPSAA	STEM
1.1	Comprender los fundamentos, tipos y características fundamentales de las imágenes digitales, sus principales aplicaciones en la creación de contenidos digitales, así como sus diferencias evolutivas con respecto a las imágenes analógicas.	9			9		X	X	X	X			X	
1.2	Conocer los principales medios audiovisuales utilizados en dispositivos electrónicos inteligentes o en Internet, softwares, aplicaciones y websites, sus características más significativas y sus aplicaciones fundamentales en el diseño, creación y difusión de contenidos e imágenes digitales.		1	1	2		X	X	X	X			X	
1.3	Entender e interpretar críticamente el funcionamiento y relación entre plataformas digitales, géneros y formatos audiovisuales offline y online, y los diferentes perfiles de usuario como consumidor pasivo, interactivo y/o productor, de contenidos e imágenes digitales, así como saber y valorar el comportamiento adecuado en red por medio de las limitaciones éticas y legales vigentes.	2	2	2	6		X	X	X	X			X	
2.1	Realizar una lectura objetiva y subjetiva de imágenes del ámbito del arte digital, de la fotografía y/o de la publicidad, analizando sus elementos formales, compositivos, expresivos y semánticos, y relacionándolas con su contexto audiovisual, su función, su identidad digital, y los perfiles de usuario hacia los que van dirigidas	9			9		X	X	X	X			X	
3.1	Utilizar eficazmente las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas a los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño y producción de imágenes digitales.	2	2	2	6		X	X	X	X	X		X	
4.1	Diseñar logotipos sencillos utilizando imágenes vectoriales, considerando un contexto audiovisual concreto y adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y o audiovisual, y las técnicas utilizadas a las intenciones comunicativas.	9			9		X	X	X	X	X		X	
4.2	Crear collages sencillos utilizando imágenes de bitmap, considerando un contexto audiovisual concreto y adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, y las técnicas utilizadas a las intenciones comunicativas.	9			9		X	X	X	X	X		X	
4.3	Realizar una secuencia digital sencilla en forma de story board, story reel, cómic, y/o stop motion, realizando un diseño apropiado de la historia y de los personajes, utilizando medios digitales, considerando un contexto audiovisual concreto y adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, y las técnicas utilizadas a las intenciones comunicativas.		20		20		X	X	X	X	X		X	
4.4	Llevar a cabo un producto audiovisual sencillo utilizando medios digitales, considerando un contexto audiovisual concreto, adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, las técnicas utilizadas, el género y formato audiovisual utilizados a las intenciones comunicativas de difusión e interacción en la red, y utilizando apropiadamente las limitaciones éticas y legales vigentes.			8	8		X	X	X	X	X		X	
4.5	Reflexionar críticamente sobre las propias producciones audiovisuales digitales, valorando el conjunto del proceso creativo, las aportaciones de los saberes seleccionados externamente y de los miembros del equipo, la adecuación entre medios disponibles, técnicas utilizadas, intención comunicativa y resultados obtenidos, y el análisis sobre su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red.		15	7	22		X	X	X	X	X		X	

2º BACHILLERATO NUEVOS MEDIOS AUDIOVISUALES

2º BACHILLERATO NUEVOS MEDIOS AUDIOVISUALES		
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**
1	Conocer y valorar el concepto, la historia y evolución de los nuevos medios audiovisuales, comprendiendo que incluso en el momento actual, dichos medios continúan evolucionando dentro de la industria digital emergente en la que nuestra sociedad se encuentra inmersa.	**Criterio 1.1.** Conocer el concepto del nuevo medio audiovisual y apreciarlo como forma de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando con iniciativa propia sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad. .
		Criterio 1.2. Explorar los nuevos medios y contemplar las diversas posibilidades que nos ofrecen, tanto por su capacidad expresiva como por los amplios niveles de alcance y difusión. .
2	Utilizar las herramientas digitales adecuadas, ya sean softwares u otras aplicaciones en dispositivos como el smartphone o las tabletas analizando sus posibilidades para desarrollar contenidos audiovisuales, para presentar los mismos de manera óptima, y para difundirlos cumpliendo con las premisas éticas y consideraciones legales vigentes.	**Criterio 2.1.** Manipular diversas herramientas digitales para poder posteriormente utilizarlas en la creación de producciones audiovisuales. .
		Criterio 2.2. Determinar, según el producto a desarrollar y el medio de exposición y difusión, la herramienta más adecuada, justificando su elección.
3	Comprender las cualidades plásticas, estéticas y semánticas de diferentes producciones audiovisuales, incluyendo las características de sus lenguajes y elementos técnicos en la valoración de su resultado final, para dar lugar a una recepción completa que combine emoción y comprensión de las dificultades y retos afrontados.	**Criterio 3.1.** Reconocer el lenguaje audiovisual propio de la publicidad, la animación y el stop motion como medios para manifestar la singularidad y afianzar el conocimiento de sí mismo a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.
		Criterio 3.2. Realizar producciones audiovisuales creativas que representen sus ideas, opiniones y sentimientos a partir de un tema o motivo previos, empleando la expresión audiovisual como una herramienta de exploración del entorno.
		Criterio 3.3. Profundizar la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual y de las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos, y estéticos que supone toda producción de esta clase.
4	Diseñar de manera eficaz y ordenada una producción audiovisual, considerando y dominando las destrezas, los lenguajes y los útiles necesarios, y tomando en	**Criterio 4.1.** Identificar las diferentes habilidades requeridas en la ejecución de una producción audiovisual, comprendiendo la importancia del trabajo colaborativo en la consecución de un resultado profesional.

	cuenta a sus destinatarios, para valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen, cuya temática nunca sea discriminatoria, sino que, en la medida de lo posible, fomente los valores de igualdad e inclusión.	**Criterio 4.2.** Confeccionar los elementos propios de las producciones audiovisuales objeto, incluyendo tanto los elementos más formales (títulos y créditos) como los más subjetivos, personajes y ambientaciones.
5	Utilizar la creación audiovisual como un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos de forma creativa y personal, empleando su propia presencia en la imagen como recurso comunicativo en algunos casos, para implicarse personalmente en diversas clases de producciones audiovisuales, incluyendo las individuales.	**Criterio 5.1.** Planificar una producción audiovisual de forma creativa, determinando los medios y habilidades necesarios, justificando razonadamente su elección y profundizando en el conocimiento de sus posibilidades expresivas.
		Criterio 5.3. Ejecutar producciones audiovisuales creativas que representen sus ideas, opiniones y sentimientos a partir de un tema o motivo previos, empleando con rigor ético y formal la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno mediante métodos de trabajo pautados.
6	Comunicar públicamente producciones audiovisuales, evaluando tanto el proceso conjunto de producción como el resultado final, para reflexionar sobre las reacciones de sus espectadores de forma abierta y respetuosa.	**Criterio 6.1.** Exponer el resultado final de una producción audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración de los logros alcanzados
		Criterio 6.1. Analizar la recepción de las producciones audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje crítico para el crecimiento artístico y/o creativo.
7	Tomar conciencia del papel que desempeñan los nuevos medios audiovisuales en nuestra sociedad, así como desarrollar argumentos discriminatorios y críticos acerca del flujo constante de contenido digital al que esta se encuentra expuesta.	**Criterio 7.1**. Identificar el peso que hoy en día tienen en nuestra sociedad los medios audiovisuales analizando los beneficios y los perjuicios de los mismos.
		Criterio 7.2. Discriminar la información que llega a través de diversas plataformas y en redes sociales en el ámbito de los diversos productos audiovisuales digitales para discernir entre la información y la desinformación.
		Criterio 7.3. Analizar los estereotipos sociales vigentes como modelo de las nuevas generaciones.
8	Comprender y llevar a cabo las premisas éticas y legales en cuanto a la difusión de producciones audiovisuales en internet como base del desarrollo personal y cívico del alumnado que forma parte de una sociedad basada en el respeto hacia los demás.	**Criterio 8.1**.Conocer la legislación vigente en la difusión y reproducción de contenidos audiovisuales.
		Criterio 8.2. Valorar la imagen personal y los riesgos de exposición en plataformas interactivas.
		Criterio 8.3. Identificar la posible manipulación de masas desde distintas fuentes ya sea con intenciones comerciales o ideológicas.
		Criterio 8.4. Distinguir uso, abuso y adicción en el consumo de productos audiovisuales

SABERES BÁSICOS 2º BACHILLERATO NUEVOS MEDIOS AUDIOVISUALES	
A. Los nuevos medios audiovisuales. • Concepto y evolución histórica de los nuevos medios audiovisuales. De los orígenes del cine hasta los medios audiovisuales actuales. • Nuevos medios: vídeos *in streaming*, *vlogs*, plataformas audiovisuales, (*Youtube, Twitch, Netflix*...) • Nuevas formas de edición de contenidos y de visualización: televisión interactiva y *smartphone* como medio audiovisual individualizado.	**B. Nuevos ámbitos del audiovisual. Publicidad, animación y videojuegos.** • Fases de cualquier producción audiovisual. • La Publicidad en nuestros días. Publicidad *offline* y publicidad digital. Regulaciónde la publicidad y el autocontrol. • El spot publicitario. • Publicidad institucional, responsabilidad social corporativa, propaganda. Soportes y medios utilizados. • Consumidores y usuarios. "Prosumidores". La publicidad a medida. • Estrategias de marketing online y en las redes sociales. La pirámide de Maslow: las necesidades del consumidor. • Funciones de la publicidad. • Diseño de personajes. • La animación. Animación tradicional: stop motion, dibujo animado, claymation, recortes, timelapse… • Animación digital. Industria en alza: Studio Ghibli, Pixar, Dreamworks, Madhouseentre otros. • El videojuego: historia y géneros del videojuego. Evolución del *game play* y las principales creadoras: Tencent, Sony Interactive Entertainment, Xbox Game Studios entre otros.
C. Sociedad y consumo audiovisual. • Análisis crítico de la comunicación audiovisual en nuestra sociedad. • Información y desinformación. Bulos y *fake news*. Comportamiento en red:Netiqueta. *Fast-checking*. • Estrategias de búsqueda de información, de análisis y de lectura crítica demensajes audiovisuales. Polisemia en la imagen. • Redes sociales y creación de contenido • Estereotipos y referentes. *Influencers. Youtubers*. • *Selfie*, autoestima y ciberseguridad.	

• Ética, uso, abuso y adicción. • Legislación y derechos. Políticas de privacidad. • Piratería, copyright, propiedad intelectual de contenido digital, etc. • Internet: Vigilancia y manipulación de masas.	

1ª EVALUACIÓN

INTRODUCCIÓN

- **Saberes básicos**

A Los nuevos medios audiovisuales

- Concepto y evolución histórica de los nuevos medios audiovisuales. De los orígenes del cine hasta los medios audiovisuales actuales.
- Nuevos medios: vídeos in streaming, vlogs, plataformas audiovisuales, (Youtube, Twitch, Netflix...)
- Nuevas formas de edición de contenidos y de visualización: televisión interactiva y smartphone como medio audiovisual individualizado.

B Nuevos ámbitos del audiovisual. Publicidad, animación y videojuegos

- Fases de cualquier producción audiovisual.

UNIDAD 01: CONCEPTOS BÁSICOS DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES
BLOQUE DE SABERES: A

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS	DESCRIPTORES DE SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS
1.7. Concepto y evolución histórica de los nuevos medios audiovisuales. De los orígenes del cine hasta los medios audiovisuales actuales. .	CC CCEC CCL CD CE CPSAA .	B2. 1.1 Evolución histórica de los medios audiovisuales: cartel, radio, cine, televisión, internet B2. 1,2.1. Antecedentes del cine B2.1.2.2 Del cine mudo a nuestros días B2.1.2.3. Lenguaje cinematográfico. Angulación, planos,el tiempo en el cine, movimientos de cámara, montaje, efectos especiales	Ejercicios 100%

UNIDAD 02 : NUEVOS MEDIOS AUDIOVISUALES
BLOQUE DE SABERES: A

2.1. Nuevos medios: vídeos in streaming, vlogs, plataformas audiovisuales, (Youtube, Twitch, Netflix...) 2.2 Nuevas formas de edición de contenidos y de visualización: televisión interactiva y smartphone como medio audiovisual individualizado.	CC CCEC CCL CD CE CPSAA	B2.2.1.1. Características y utilización. Plataformas principales B2.2.1.2. Creación y modificación de elementos para su utilización interactiva.	Ejercicios 100%

UNIDAD 03: PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL
BLOQUE DE SABERES: B

3.1. Fases de cualquier producción audiovisual. , .	CC CCEC CCL CD CE CPSAA	B2.3.1.1. Preproducción, producción y postproducción	Ejercicios 100%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN UNIDADES 01-03	1.1 Conocer el concepto del nuevo medio audiovisual y apreciarlo como forma de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando con iniciativa propia sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad.	2 %
	1.2 Explorar los nuevos medios y contemplar las diversas posibilidades que nos ofrecen, tanto por su capacidad expresiva como por los amplios niveles de alcance y difusión.	2 %
	2.1. Manipular diversas herramientas digitales para poder posteriormente utilizarlas en la creación de producciones audiovisuales.	12 %
	3.2 Realizar producciones audiovisuales creativas que representen sus ideas, opiniones y sentimientos a partir de un tema o motivo previos, empleando la expresión audiovisual como una herramienta de exploración del entorno	6 %
	3.3. Profundizar la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual y de las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos, y estéticos que supone toda producción de esta clase.	2%
	4.1 Identificar las diferentes habilidades requeridas en la ejecución de una producción audiovisual, comprendiendo la importancia del trabajo colaborativo en la consecución de un resultado profesional.	2 %
	5.1. Planificar una producción audiovisual de forma creativa, determinando los medios y habilidades necesarios, justificando razonadamente su elección y profundizando en el conocimiento de sus posibilidades expresivas.	3 %
	5.2 Ejecutar producciones audiovisuales creativas que representen sus ideas, opiniones y sentimientos a partir de un tema o motivo previos, empleando con rigor ético y formal la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno mediante métodos de trabajo pautados.	6 %
	6.1 . Exponer el resultado final de una producción audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración de los logros alcanzados.	1 %
	6.2 Analizar la recepción de las producciones audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje crítico para el crecimiento artístico y/o creativo.	1%
	7.1. Identificar el peso que hoy en día tienen en nuestra sociedad los medios audiovisuales analizando los beneficios y los perjuicios de los mismos	2 %
	8.3 Identificar la posible manipulación de masas desde distintas fuentes ya sea con intenciones comerciales o ideológicas.	1 %

2ª EVALUACIÓN

INTRODUCCIÓN

- **Saberes básicos**

B. Nuevos ámbitos del audiovisual. Publicidad, animación y videojuegos.

- La Publicidad en nuestros días. Publicidad offline y publicidad digital. Regulación de la publicidad y el autocontrol.
- El spot publicitario.
- Publicidad institucional, responsabilidad social corporativa, propaganda. Soportes y medios utilizados.
- Consumidores y usuarios. “Prosumidores”. La publicidad a medida.
- Estrategias de marketing online y en las redes sociales. La pirámide de Maslow: las necesidades del consumidor.
- Funciones de la publicidad.
- Diseño de personajes.
- La animación. Animación tradicional: stop motion, dibujo animado, claymation, recortes, timelapse…
- Animación digital. Industria en alza: Studio Ghibli, Pixar, Dreamworks, Madhouse entre otros.
- El videojuego: historia y géneros del videojuego. Evolución del game play y las principales creadoras: Tencent, Sony Interactive Entertainment, Xbox Game Studios entre otros.

UNIDAD 04: PUBLICIDAD
BLOQUE DE SABERES: B

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS	DESCRIPTORES DE SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS
4.1. La Publicidad en nuestros días. Publicidad offline y publicidad digital. Regulación de la publicidad y el autocontrol. 4.2 El spot publicitario. 4.3 Publicidad institucional, responsabilidad social	CC CCEC CCL CD CE CPSAA	B2 4.1. Publicidad en la actualidad con medios audiovisuales	Ejercicios 100%
		B2 4.2 Qué es y partes de un spot publicitario	
		B2 4.3 Diferentes tipos de publicidad según el emisor	

corporativa, propaganda. Soportes y medios utilizados. 4.4 Consumidores y usuarios. "Prosumidores". La publicidad a medida. 4.5 Estrategias de marketing online y en las redes sociales. La pirámide de Maslow: las necesidades del consumidor 4.6 Funciones de la publicidad.		B2 4.4 La publicidad según el destinatario. , B2 4.5 Estrategias de marketing y publicidad para dar visibilidad al producto B2 4.6 Finalidad de la publicidad	
UNIDAD 05: ANIMACIÓN **BLOQUE DE SABERES: B**			
5.1. Diseño de personajes. 5.2 La animación. Animación tradicional: stop motion, dibujo animado, claymation, recortes, timelapse 5.3 Animación digital. Industria en alza: Studio Ghibli, Pixar, Dreamworks, Madhouse entre otros.	CC CCEC CCL CD CE CPSAA	B2 5.1 Principios para diseñar un personajes animado B2 5.2 Principios de la animación, sistemas para la realización manual B2 5.3 Actualidad de la animación y productores más relevantes	Ejercicios 100%
UNIDAD 06: VIDEOJUEGOS **BLOQUE DE SABERES: B**			
6.1. El videojuego: historia y géneros del videojuego. Evolución del game play y las principales creadoras: Tencent, Sony Interactive Entertainment, Xbox Game Studios entre otros.	CC CCEC CCL CD CE CPSAA	B2 6.1.1 Evolución del videojuego desde 1952 B2 6.1.2 Géneros según: acción en tiempo real. Desarrollo argumental y exploración, ingenio y coordinación, estrategia y administración, deportes y disciplinas reales, otros B2 6.1.3 Creadores de juegos	Ejercicios 100%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN **UNIDADES 06 -10**	2.1 Manipular diversas herramientas digitales para poder posteriormente utilizarlas en la creación de producciones audiovisuales.	12%
	3.1 Reconocer el lenguaje audiovisual propio de la publicidad, la animación y el stop motion como medios para manifestar la singularidad y afianzar el conocimiento de sí mismo a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.	6%
	3.2 Realizar producciones audiovisuales creativas que representen sus ideas, opiniones y sentimientos a partir de un tema o motivo previos, empleando la expresión audiovisual como una herramienta de exploración del entorno.	6%
	5.1 Planificar una producción audiovisual de forma creativa, determinando los medios y habilidades necesarios, justificando razonadamente su elección y profundizando en el conocimiento de sus posibilidades expresivas.	6%
	5.2 Ejecutar producciones audiovisuales creativas que representen sus ideas, opiniones y sentimientos a partir de un tema o motivo previos, empleando con rigor ético y formal la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno mediante métodos de trabajo pautados.	6%
	6.1 Exponer el resultado final de una producción audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración de los logros alcanzados.	1%
	6.2 Analizar la recepción de las producciones audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje crítico para el crecimiento artístico y/o creativo.	1%
	7.3 Analizar los estereotipos sociales vigentes como modelo de las nuevas generaciones.	2%

3ª EVALUACIÓN

INTRODUCCIÓN

- **Saberes básicos**
  C. Sociedad y consumo audiovisual
  - Análisis crítico de la comunicación audiovisual en nuestra sociedad.
  - Información y desinformación. Bulos y fake news. Comportamiento en red: Netiqueta. Fast-checking.
  - Estrategias de búsqueda de información, de análisis y de lectura crítica de mensajes audiovisuales. Polisemia en la imagen.
  - Redes sociales y creación de contenido
  - Estereotipos y referentes. Influencers. Youtubers.
  - Selfie, autoestima y ciberseguridad.
  - Ética, uso, abuso y adicción.
  - Legislación y derechos. Políticas de privacidad.

UNIDAD 07: FUNDAMENTOS DE LA IMAGEN EN MOVIMIENTO
SABERES D

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS	DESCRIPTORES DE SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS
7.1. Análisis crítico de la comunicación audiovisual en nuestra sociedad. 7.2 Información y desinformación. Bulos y fake news. Comportamiento en red: Netiqueta. Fast-checking. 7.3 Estrategias de búsqueda de información, de análisis y de lectura crítica de mensajes audiovisuales.	CC CCEC CCL CD CE CPSAA	B2 7.1. Desarrollo de la conciencia crítica de los sujetos respecto a la creciente influencia de los medios de comunicación y sus nuevas tecnologías en la sociedad actual B2 7.2 Información errónea, desinformación e información maliciosa B2 7.3. Metodología para la búsqueda y lectura de la comunicación..	Ejercicios 100%

UNIDAD 08 : PLATAFORMAS
SABERES D

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS	DESCRIPTORES DE SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS
8.1. Redes sociales y creación de contenido 8.2 Estereotipos y referentes. Influencers. Youtubers. 8.3 Selfie, autoestima y ciberseguridad. 8.4 Ética, uso, abuso y adicción. 8.5 Legislación y derechos. Políticas de privacidad. digitales.	CC CCEC CCL CD CE CPSAA	B2 8.1. Qué son, cómo se producen B2 8.2. Nuevos roles en los medios, clasificación B2 8.3. Selfies peligrosas, cómo protegerse en las redes B2 8.4. Realización de productos audiovisuales que se encuentren dentro de la ética. B2 8.5 Legislación sobre los medios audiovisaules	Ejercicios 100%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN **UNIDADES 11-12**	2.1 Manipular diversas herramientas digitales para poder posteriormente utilizarlas en la creación de producciones audiovisuales.	6 %
	2.2 Determinar, según el producto a desarrollar y el medio de exposición y difusión, la herramienta más adecuada, justificando su elección.	2 %
	3.2 Realizar producciones audiovisuales creativas que representen sus ideas, opiniones y sentimientos a partir de un tema o motivo previos, empleando la expresión audiovisual como una herramienta de exploración del entorno.	3 %
	4.2 Confeccionar los elementos propios de las producciones audiovisuales objeto, incluyendo tanto los elementos más formales (títulos y créditos) como los más subjetivos, personajes y ambientaciones.	1 %
	5.1 Planificar una producción audiovisual de forma creativa, determinando los medios y habilidades necesarios, justificando razonadamente su elección y profundizando en el conocimiento de sus posibilidades expresivas.	1 %
	5.2 Ejecutar producciones audiovisuales creativas que representen sus ideas, opiniones y sentimientos a partir de un tema o motivo previos, empleando con rigor ético y formal la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno mediante métodos de trabajo pautados.	3 %

	6.1 Exponer el resultado final de una producción audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración de los logros alcanzados.	1 %
	7.2 Discriminar la información que llega a través de diversas plataformas y en redes sociales en el ámbito de los diversos productos audiovisuales digitales para discernir entre la información y la desinformación.	1 %
	8.1 Conocer la legislación vigente en la difusión y reproducción de contenidos audiovisuales.	1 %
	8.2 Valorar la imagen personal y los riesgos de exposición en plataformas interactivas.	1 %
	8.4Distinguir uso, abuso y adicción en el consumo de productos audiovisuales.	1 %

							C. Ciudadana	Coinciencia y expr culturales	Comunicación lingüística	Digital	Emprendedora	Plurilingüe	Person, social y aprender a apren	Mat, cienci, tecn, ingenier
	% POR EVALUACIÓN	40	40	20	100									
nº	CRITERIO	1º EV	2º EV	3º EV	TOTAL		CC	CCEC	CCL	CD	CE	CP	CPSAA	STEM
1.1	Conocer el concepto del nuevo medio audiovisual y apreciarlo como forma de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando con iniciativa propia sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad.	2			2		X	X	X	X			X	
1.2	Explorar los nuevos medios y contemplar las diversas posibilidades que nos ofrecen, tanto por su capacidad expresiva como por los amplios niveles de alcance y difusión.	2			2		X	X	X	X			X	
2.1	Manipular diversas herramientas digitales para poder posteriormente utilizarlas en la creación de producciones audiovisuales.	12	12	6	30			X	X	X				
2.2	Determinar, según el producto a desarrollar y el medio de exposición y difusión, la herramienta más adecuada, justificando su elección.			2	2			X	X	X				
3.1	Reconocer el lenguaje audiovisual propio de la publicidad, la animación y el stop motion como medios para manifestar la singularidad y afianzar el conocimiento de sí mismo a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.		6		6		X	X	X	X		X	X	
3.2	Realizar producciones audiovisuales creativas que representen sus ideas, opiniones y sentimientos a partir de un tema o motivo previos, empleando la expresión audiovisual como una herramienta de exploración del entorno.	6	6	3	15		X	X	X	X		X	X	
3.3	Profundizar la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual y de las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos, y estéticos que supone toda producción de esta clase.	2			2		X	X	X	X		X	X	
4.1	Identificar las diferentes habilidades requeridas en la ejecución de una producción audiovisual, comprendiendo la importancia del trabajo colaborativo en la consecución de un resultado profesional.	2			2		X	X	X	X	X		X	
4.2	Confeccionar los elementos propios de las producciones audiovisuales objeto, incluyendo tanto los elementos más formales (títulos y créditos) como los más subjetivos, personajes y ambientaciones.			1	1		X	X	X	X	X		X	
5.1	Planificar una producción audiovisual de forma creativa, determinando los medios y habilidades necesarios, justificando razonadamente su elección y profundizando en el conocimiento de sus posibilidades expresivas.	3	6	1	10		X	X	X	X		X	X	
5.2	Ejecutar producciones audiovisuales creativas que representen sus ideas, opiniones y sentimientos a partir de un tema o motivo previos, empleando con rigor ético y formal la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno mediante métodos de trabajo pautados.	6	6	3	15		X	X	X	X		X	X	
6.1	Exponer el resultado final de una producción audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración de los logros alcanzados.	1	1	1	3		X	X	X	X	X		X	
6.2	Analizar la recepción de las producciones audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje crítico para el crecimiento artístico y/o creativo.	1	1		2		X	X	X	X	X		X	
7.1	Identificar el peso que hoy en día tienen en nuestra sociedad los medios audiovisuales analizando los beneficios y los perjuicios de los mismos.	2			2			X	X	X			X	
7.2	Discriminar la información que llega a través de diversas plataformas y en redes sociales en el ámbito de los diversos productos audiovisuales digitales para discernir entre la información y la desinformación.			1	1			X	X	X			X	
7.3	Analizar los estereotipos sociales vigentes como modelo de las nuevas generaciones.		2		2			X	X	X			X	
8.1	Conocer la legislación vigente en la difusión y reproducción de contenidos audiovisuales.			1	1		X	X	X	X			X	
8.2	Valorar la imagen personal y los riesgos de exposición en plataformas interactivas.			1	1		X	X	X	X			X	
8.3	Identificar la posible manipulación de masas desde distintas fuentes ya sea con intenciones comerciales o ideológicas.	1			1		X	X	X	X			X	
8.4	Distinguir uso, abuso y adicción en el consumo de productos audiovisuales.			1	1		X	X	X	X			X	

5.Decisiones metodológicas y didácticas. situaciones de aprendizaje

La metodología didáctica se entiende como el conjunto estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados. Ven su concreción curricular en las situaciones de aprendizaje.

5.1. Metodología general

Los principios psicopedagógicos generales surgen de las teorías del proceso de enseñanza y aprendizaje, que, a su vez, se desprenden del marco teórico o paradigma que las ampara. Nuestro enfoque se basa en los principios generales o ideas-eje siguientes:

i. Partir del nivel de desarrollo del alumno. Este principio exige atender simultáneamente al nivel de competencia cognitiva correspondiente al nivel de desarrollo en el que se encuentran los alumnos, por una parte, y a los conocimientos previos que estos poseen en relación con lo que se quiere que aprendan, por otra. Esto se debe a que el inicio de un nuevo aprendizaje escolar debe comenzar a partir de los conceptos, representaciones y conocimientos que ha construido el alumno en sus experiencias previas.

ii. Asegurar la construcción de aprendizajes significativos y la aplicación de los conocimientos a la vida. Para asegurar un aprendizaje significativo deben cumplirse varias condiciones. En primer lugar, el contenido debe ser potencialmente significativo (significatividad), tanto desde el punto de vista de la estructura lógica de la materia que se está trabajando como de la estructura psicológica del alumno. En segundo lugar, es necesario que el alumno tenga una actitud favorable para aprender significativamente, es decir, que esté motivado para conectar lo nuevo que está aprendiendo con lo que él ya sabe, con el fin de modificar las estructuras cognitivas anteriores. Si se producen aprendizajes verdaderamente significativos, se consigue uno de los objetivos principales de la educación: asegurar la funcionalidad de lo aprendido; es decir, que los conocimientos adquiridos puedan ser utilizados en las circunstancias reales en las que los alumnos los necesiten (transferencia).

iii. Facilitar la realización de aprendizajes significativos por sí solos. Es necesario que los alumnos sean capaces de aprender a aprender. Para ello hay que prestar especial atención a la adquisición de estrategias de planificación del propio aprendizaje y al funcionamiento de la memoria comprensiva. La memoria no es solo el recuerdo de lo aprendido, sino también el punto de partida para realizar nuevos aprendizajes. Cuanto más rica sea la estructura cognitiva donde se almacena la información y los aprendizajes realizados, más fácil será poder realizar aprendizajes significativos por uno mismo. Para ello, se les plantean nuevos retos que les exigen llevar a cabo este aprendizaje significativo, siempre con la guía del profesor.

iv. Modificar esquemas de conocimiento. La estructura cognitiva de los alumnos se concibe como un conjunto de esquemas de conocimiento que recogen una serie de informaciones, que pueden estar organizadas en mayor o menor grado y, por tanto, ser más o menos adecuadas a la realidad. Durante el proceso de aprendizaje, el alumno debería recibir informaciones que entren en contradicción con los conocimientos que hasta ese momento posee y que, de ese modo, rompan el equilibrio inicial de sus esquemas de conocimiento. Superada esta fase, volverá el reequilibrio, lo que supone una nueva seguridad cognitiva, gracias a la acomodación de nuevos conocimientos, pues solo de esa manera se puede aprender significativamente.

v. Entrenar diferentes estrategias de metacognición. Una manera de asegurar que los alumnos aprenden a aprender, a pensar, es facilitarles herramientas que les permitan reflexionar sobre aquello que les funciona bien y aquello que no logran hacer como querían o se les pedía; de esta manera consolidan formas de actuar exitosas y descartan las demás. Además, mediante la metacognición, los alumnos son conscientes de qué saben y, por lo tanto, pueden profundizar en ese conocimiento y aplicarlo con seguridad en situaciones nuevas (transferencia), tanto de aprendizaje como de la vida real.

vi. Potenciar la actividad e interactividad en los procesos de aprendizaje. La actividad consiste en establecer relaciones ricas y dinámicas entre el nuevo contenido y los conocimientos previos que el alumno ya posee. No obstante, es preciso considerar que, aunque el alumno es el verdadero artífice del proceso de aprendizaje, la actividad educativa es siempre interpersonal, y en ella existen dos polos: el alumno y el profesor.

Podemos decir que la intervención educativa es un proceso de interactividad profesor-alumno o alumno-alumno, en el que conviene distinguir entre aquello que el alumno es capaz de hacer y de aprender por sí solo y lo que es capaz de aprender con la ayuda de otras personas. La zona que se configura entre estos dos niveles (zona de desarrollo próximo) delimita el margen de incidencia de la acción educativa. El profesor debe intervenir en aquellas actividades que un alumno no es capaz de realizar por sí mismo, pero que puede llegar a solucionar si recibe la ayuda pedagógica conveniente.

En la interacción alumno-alumno, hemos de decir que las actividades que favorecen los trabajos cooperativos, aquellas en las que se confrontan distintos puntos de vista o en las que se establecen relaciones de tipo tutorial de unos alumnos con otros, favorecen muy significativamente los procesos de aprendizaje.

Principios didácticos

Estos principios psicopedagógicos implican o se concretan en una serie de principios didácticos, a través de los cuales se especifican nuevos condicionantes en las formas de enseñanza-aprendizaje, que constituyen un desarrollo más pormenorizado de los principios metodológicos establecidos en el currículo:

1. Asegurar la relación de las actividades de enseñanza y aprendizaje con la vida real del alumnado, partiendo, siempre que sea posible, de su propia experiencia.
2. Diseñar actividades de enseñanza-aprendizaje que permitan a los alumnos establecer relaciones sustantivas entre los conocimientos y experiencias previas y los nuevos aprendizajes, facilitando de este modo la construcción de aprendizajes significativos.
3. Organizar los contenidos en torno a ejes que permitan abordar los problemas, las situaciones y los acontecimientos dentro de un contexto y en su globalidad.
4. Favorecer la interacción alumno-profesor y alumno-alumno, para que se produzca la construcción de aprendizajes significativos y la adquisición de contenidos de claro componente cultural y social.
5. Potenciar el interés espontáneo de los alumnos en el conocimiento de los códigos convencionales e instrumentos de cultura, aun sabiendo que las dificultades que estos aprendizajes conllevan pueden desmotivarles; es necesario preverlas y graduar las actividades en consecuencia.
6. Tener en cuenta las peculiaridades de cada grupo y los ritmos de aprendizaje de cada alumno en concreto, para adaptar los métodos y recursos a las diferentes situaciones.
7. Proporcionar continuamente información al alumno sobre el momento del proceso de aprendizaje en el que se encuentra, clarificando los objetivos que debe conseguir, haciéndole tomar conciencia de sus posibilidades y de las dificultades que debe superar, y propiciando la construcción de estrategias de aprendizaje innovadoras.

8. Impulsar las relaciones entre iguales proporcionando pautas que permitan la confrontación y modificación de puntos de vista, la coordinación de intereses, la toma de decisiones colectivas, la ayuda mutua y la superación de conflictos mediante el diálogo y la cooperación.
9. Diseñar actividades para conseguir la plena adquisición y consolidación de contenidos teniendo en cuenta que muchos de ellos no se adquieren únicamente a través de las actividades desarrolladas en el contexto del aula, pero que el funcionamiento de la escuela como organización social sí puede facilitar: participación, respeto, cooperación, solidaridad, tolerancia, libertad responsable, etc

5.2.Metodología específica

La finalidad esencial de la «Educación Plástica Visual y Audiovisual» es, por una parte, dotar al alumno de los recursos necesarios para poder expresarse con lenguaje gráfico plástico y, por otra, poder juzgar y apreciar el hecho artístico.

La enseñanza y el aprendizaje del área se ven facilitados por el desarrollo intelectual desde el pensamiento concreto hasta el pensamiento formal. La didáctica de esta área ha de partir de la apreciación de lo más cercano para llegar a lo más lejano. Se trata, ante todo, de que el alumno asimile el entorno visual y plástico en que vive.

En esta interacción con el entorno tienen un papel importante las manifestaciones del arte popular, que pueden encontrarse no importa en qué lugar y que contienen valores estéticos cuyo análisis y aprecio contribuyen a educar la sensibilidad artística. Al tiempo, se debe ayudar, estimular e intercambiar ideas en las aulas para lograr una creciente sensibilidad hacia el hecho artístico teniendo como referencia la obra de los grandes artistas.

La realidad cotidiana, tanto natural como de imágenes y hechos plásticos, en la que viven inmersos los alumnos y donde están los objetos de los distintos diseños y las imágenes transmitidas por los medios –cine, televisión, imagen digital, etc.–, deberá ser siempre el punto de partida del área.

El principal objetivo de la enseñanza de la Educación Plástica y Visuales que los alumnos adquieran la capacidad de apreciar en su entorno visual, tanto en la naturaleza como en la creación humana, los valores propios de las artes visuales y sepan expresar sus sentimientos, ideas y vivencias por medio del lenguaje visual y plástico.

Además, la concreción del área contribuirá al desarrollo de las siguientes capacidades:

- Perceptivas y cognitivas, como percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas, identificar las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes e investigar diversas técnicas plásticas y visuales.
- Estéticas y creativas, como apreciar el hecho artístico, desarrollar la creatividad y expresar su lenguaje personal.
- Sociales y afectivas, como respetar, apreciar y aprender a interpretar otros modos de expresión visual y plástica, relacionarse con personas y participar en actividades de grupo.
- De planificación, toma de decisiones y evaluación, como determinar las fases del proceso de realización de una obra, analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos y revisar al acabar cada una de las fases.

En suma, la Educación Plástica y Visual:

- Permite el desarrollo de actitudes y hábitos de análisis y reflexión.
- Proporciona técnicas útiles para enfrentarse a situaciones diversas.
- Fomenta el espíritu crítico y la creatividad.
- Hace posible la captación del lenguaje de las formas, contribuyendo al desarrollo de la sensibilidad.
- Permite que se pueda llegar a valorar y disfrutar del patrimonio artístico como exponente de nuestra memoria colectiva.
- Desarrolla la capacidad de abstracción para la comprensión de numerosos trazados y convencionalismos.
- Posibilita la adquisición de destrezas vinculadas al orden y cuidado en los procesos de elaboración de los trabajos

La educación es un proceso constructivo en el que la actitud que mantienen profesor y alumno permite el aprendizaje significativo. El alumno se convierte en motor de su propio proceso de aprendizaje al modificar él mismo sus esquemas de conocimiento. Junto a él, el profesor ejerce el papel de guía que asegure que el alumno podrá utilizar lo aprendido en circunstancias reales, bien llevándolo a la práctica, bien utilizándolo como instrumento para lograr nuevos aprendizajes.

Por lo que respecta a los recursos metodológicos, la Educación Plástica y Visual contemplará los mismos principios de carácter psicopedagógico que constituyen la referencia esencial para un planteamiento curricular coherente e integrador entre todas las áreas de una etapa que debe reunir un carácter comprensivo a la vez que respetuoso con las diferencias individuales. Son los siguientes:

- Nuestra actividad como profesores será considerada como mediadora y guía para el desarrollo de la actividad constructiva del alumno.
- Partiremos del nivel de desarrollo del alumno, lo que significa considerar tanto sus capacidades como sus conocimientos previos.
- Promoveremos la adquisición de aprendizajes funcionales y significativos.
- Buscaremos formas de adaptación en la ayuda pedagógica a las diferentes necesidades del alumnado.
- Fomentaremos el desarrollo de la capacidad de socialización y de autonomía del alumno.

Se desarrollará la capacidad creadora en las experiencias de los trabajos de los alumnos. Para ello se protegerá la expresión individual y se estimularán la iniciativa y la espontaneidad. Esta es una enseñanza activa con respuestas inmediatas donde el alumno debe buscar soluciones en vez de esperar la respuesta del profesor.

La concreción de los principios se plasmará en la búsqueda sistemática de la construcción de procedimientos del siguiente tipo:

- Análisis y clasificación de lenguajes visuales del entorno.
- Identificación y comparación de texturas del entorno.
- Descripciones, comparaciones y representación de formas.
- Diferenciaciones y representaciones de matices.
- Reconocimiento y utilización de distintos soportes y técnicas

En relación a los recursos ambientales y materiales tendremos en cuenta que en nuestro contexto cultural, gran número de los estímulos que recibimos son de naturaleza táctil o visual. Esta información proviene de dos grandes fuentes: la que proporciona la naturaleza y la que proviene de la actividad y creación humana, donde están incluidos el diseño y las artes en general.

Se utilizarán varios métodos didácticos, entremezclándolos:

Interrogativo: preguntar frecuentemente a los alumnos conforme avanzamos en el desarrollo de cada unidad. Es una buena forma de conocer el punto de partida y animarlos a participar.

Inductivo: partiendo del análisis de fenómenos o manifestaciones particulares, llegamos a la generalización.

Deductivo: aplicar a fenómenos concretos proposiciones de carácter general. Investigativo: propiciar procesos de búsqueda y elaboración de informaciones para favorecer la construcción de nuevos conocimientos.

Dialéctico: llegar a conclusiones tras sucesivas fases de análisis y síntesis entre todos.

5.3.Actividades y estrategias de enseñanza aprendizaje

Las actividades son la manera activa y ordenada de llevar a cabo las estrategias metodológicas o experiencias de aprendizaje. Unas experiencias determinadas (proyecto, investigación, centro de interés, clase magistral, etc.) conllevarán siempre un conjunto de actividades secuenciadas y estructuradas.

El principio de actividad es fundamental en la enseñanza actual. En este sentido, en las experiencias de aprendizaje debemos tener en cuenta los conocidos principios de la enseñanza de lo próximo a lo distante, de lo fácil a lo difícil, de lo conocido a lo desconocido, de lo individual a lo general y delo concreto a lo abstracto; así como también los principios que actualmente postula el aprendizaje significativo, los cuales suponen una nueva manera de ver el planteamiento de las actividades del aula:

- Para adquirir un nuevo conocimiento, el individuo tiene que poseer una cantidad básica de información respecto a él (esquemas cognitivos relacionales y no acumulativos).
- Consecuencia: actividades previas, diagnóstico inicial, material introductorio.
- Se han de formar nuevos esquemas mediante los cuales se pueda organizar el conocimiento.
- Consecuencia: actividades de tratamiento de la información, actividades individuales y en grupo.
- Los nuevos esquemas se han de reajustar, han de permitir la acomodación de la nueva información para que sean eficaces.
- Consecuencia: actividades complementarias, revisión de aspectos no aprendidos, nueva secuencia

No podemos planificar las actividades o experiencias de aprendizaje de manera arbitraria, sino que se necesita un análisis previo de qué queremos desarrollar y en qué momento introducimos la actividad.

En la enseñanza-aprendizaje en el aula podemos distinguir varios tipos de actividades según su finalidad. Cada conjunto requiere diferentes tipos de experiencia educativa:

Actividades de introducción-motivación

Han de introducir a los alumnos en lo que se refiere al aspecto de la realidad que deben aprender.

Actividades sobre conocimientos previos

Son las que realizamos para conocer las ideas, las opiniones, los aciertos o los errores conceptuales de los alumnos sobre los contenidos a desarrollar.

Actividades de desarrollo

Son las que permiten conocer los conceptos, los procedimientos o las actitudes nuevas, y también las que permiten comunicar a los demás la labor realizada. Pueden ser de varios tipos:

- Actividades de repetición. Tienen como finalidad asegurar el aprendizaje, es decir, que el alumno sienta que ha interiorizado lo que su profesor le ha querido transmitir. Son actividades muy similares a las que previamente ha realizado el profesor.
- Actividades de consolidación. En las cuales contrastamos que las nuevas ideas se han acomodado con las previas de los alumnos.
- Actividades funcionales o de extrapolación. Son aquellas en las que el alumnado es capaz de aplicar el conocimiento aprendido en contextos o situaciones diferentes a las trabajadas en clase.
- Actividades de investigación. Son aquellas en las que el alumnado participa en la construcción del conocimiento mediante la búsqueda de información y la inferencia, o también, aquellas en las que utiliza el conocimiento para resolver una situación/problema propuesto.
- Etc.

Actividades de refuerzo

Las programamos para alumnos con algún tipo de retraso o dificultad. No pueden ser estereotipadas, sino que hemos de ajustarlas a las necesidades o carencias de cada alumno. Actividades de recuperación Son las que programamos para los alumnos que no han adquirido los conocimientos trabajados. Deberán basarse en aquellos criterios de evaluación no conseguidos

Actividades de recuperación

Son las que programamos para los alumnos que no han adquirido los conocimientos trabajados. Deberán basarse en aquellos criterios de evaluación no conseguidos

Actividades de ampliación/profundización

Son las que permiten continuar construyendo nuevos conocimientos a alumnos que han realizado de manera satisfactoria las actividades de desarrollo propuestas y, también, las que no son imprescindibles en el proceso que tratan estándares ponderados como avanzados.

Actividades globales o finales

Son aquellas que realizamos dando un sentido global a los distintos aspectos que hemos trabajado en un tema, con objeto de no parcelar el aprendizaje, sino, por el contrario, hacerle ver al alumno que los distintos aspectos aprendidos le sirven para dar respuesta a situaciones/problemas de la vida cotidiana.

Actividades de la Evaluación Ordinaria a la Extraordinaria

Son aquellas que realizaremos para atender a todo el alumnado hayan o no superado la materia en la evaluación ordinaria. Serán actividades activas y participativas con metodologías inclusivas que a los aprobados les servirá para afianzar los contenidos y a los alumnos que tienen que superarla les servirá para aprender los contenidos no adquiridos y conseguir los criterios de

evaluación que les faltan

Aprendizaje Basado en Proyectos

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) centrado en tareas, un proceso compartido de negociación entre los participantes, siendo su objetivo principal la obtención de un producto final.

Este método promueve el aprendizaje individual y autónomo dentro de un plan de trabajo. Los alumnos se responsabilizan de su propio y único aprendizaje, descubren sus preferencias y estrategias en el proceso. Así mismo pueden participar en las decisiones relativas a los contenidos y a la evaluación del aprendizaje.

Incluye proyectos interdisciplinares u otros de naturaleza análoga que impliquen a varios departamentos.

Son aquellos que pretenden:

- Desarrollar, aplicar y poner en práctica las competencias básicas previstas para la Educación Secundaria Obligatoria.
- Mostrar la consecución alcanzada de los objetivos generales de la etapa.
- Mostrar los conocimientos adquiridos sobre varios temas o materias.
- Aplicar métodos y técnicas de trabajo a través de contenidos diversos que ilustren su asimilación.
- Acercar a los alumnos a un modo de trabajar metódico donde poder aplicar los procedimientos y habilidades aprendidos en distintas materias.
- Centrarse en la indagación, la investigación y la propia creatividad, favoreciendo la curiosidad y el interés en su realización.

Su finalidad no es estudiar un nuevo temario o currículo, y sus características son:

- Facilitar y estimular la búsqueda de informaciones, la aplicación global del conocimiento, de los saberes prácticos, capacidades sociales y destrezas, no necesariamente relacionados con las materias del currículo, al menos no todos ellos.
- Realizar algo tangible (prototipos, objetos, intervenciones en el medio natural, social y cultural; inventarios, recopilaciones, exposiciones, digitalizaciones, planes, estudios de campo, encuestas, recuperación de tradiciones y lugares de interés, publicaciones, etc.).
- Elegir como núcleo vertebrador algo que tenga conexión con la realidad, que dé oportunidades para aplicar e integrar conocimientos diversos y dé motivos para actuar dentro y fuera de los centros docentes.
- Vivir la autenticidad del trabajo real, siguiendo el desarrollo completo del proceso, desde su planificación, distintas fases de su realización y logro del resultado final.
- Fomentar la participación de los estudiantes en las discusiones, en la toma de decisiones y en la realización del proyecto, sin perjuicio de que puedan repartirse tareas y responsabilidades

En conclusión, se plantea una metodología activa y participativa, en la que se utilizarán una diversa tipología de actividades (de introducción-motivación, de conocimientos previos, de desarrollo [de consolidación, funcionales o de extrapolación, de investigación], de refuerzo, de recuperación, de ampliación/profundización, globales o finales). El enfoque metodológico se ajustará a los siguientes parámetros:

1. Se diseñarán actividades de aprendizaje integradas que permitan a los alumnos

avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.

2. La acción docente promoverá que los alumnos sean capaces de aplicar los aprendizajes en una diversidad de contextos.

3. Se fomentará la reflexión e investigación, así como la realización de tareas que supongan un reto y desafío intelectual para los alumnos.

4. Se podrán diseñar tareas y proyectos que supongan el uso significativo de la lectura, escritura, TIC y la expresión oral mediante debates o presentaciones orales.

5. La actividad de clase favorecerá el trabajo individual, el trabajo en equipo y el trabajo cooperativo. 6. Se procurará organizar los contenidos en torno a núcleos temáticos cercanos y significativos.

6. Se procurará seleccionar materiales y recursos didácticos diversos, variados, interactivos y accesibles, tanto en lo que se refiere al contenido como al soporte.

5.4. Agrupamientos de alumnos

Se podrán realizar diferentes variantes de agrupamientos, en función de las necesidades que plantee la respuesta a la diversidad y necesidades de los alumnos, y a la heterogeneidad de las actividades de enseñanza/aprendizaje.

Así, partiendo del agrupamiento más común (grupo-clase), y combinado con el trabajo individual, se acudirá al pequeño grupo cuando se quiera buscar el refuerzo para los alumnos con un ritmo de aprendizaje más lento o la ampliación para aquellos que muestren un ritmo de aprendizaje más rápido; a los grupos flexibles cuando así lo requieran las actividades concretas o cuando se busque la constitución de equipos de trabajo en los que el nivel de conocimiento de sus miembros sea diferente pero exista coincidencia en cuanto a intereses; o a la constitución de talleres, que darán respuesta a diferentes motivaciones. En cualquier caso, cada profesor decidirá, a la vista de las peculiaridades y necesidades concretas de sus alumnos, el tipo de agrupamiento que considere más operativo.

A continuación, se muestran las distintas modalidades de agrupamiento y las necesidades que cubre cada una:

Trabajo individual

- Actividades de reflexión personal.
- Actividades de control y evaluación.

Pequeño grupo (apoyo)

- Refuerzo para alumnos con ritmo más lento.
- Ampliación para alumnos con ritmo más rápido.
- Trabajos específicos.

Agrupamiento flexible
Ofrece respuestas puntuales a diferencias en:

- Nivel de conocimientos.
- Ritmo de aprendizaje.
- Intereses y motivaciones.

Talleres

- Respuesta puntual a diferencias en intereses y motivaciones, en función de la naturaleza de las actividades.

Por su valor intrínseco en el fomento de la adquisición y el desarrollo de habilidades como la autonomía, la toma de decisiones responsable y el trabajo en equipo, es importante que se conformen grupos de trabajo heterogéneos para realizar trabajos cooperativos.

Antes de iniciar los trabajos, es imprescindible que se proporcionen al alumnado herramientas que les ayuden a organizar el trabajo de manera autónoma y consensuada: distribuir roles en función de las habilidades e intereses, establecer plazos, realizar propuestas, debatirlas después de una escucha activa utilizando argumentos, tomar decisiones, consensuar propuestas, elegir los materiales necesarios y transformar las propuestas en productos concretos.

Todo ello obligará al alumno a reflexionar sobre su propio aprendizaje, fomentará la convivencia y potenciará una de las herramientas más potentes y productivas para el aprendizaje: la enseñanza entre iguales.

5.5. Medidas de mejora rendimiento académico

- Fomentar unas reglas claras de buena conducta, saber estar y respeto dentro del aula, tanto entre compañeros/as como entre los alumnos y alumnas y el profesorado.
- Evitar los tiempos muertos en el aula para mantener un clima correcto y que no se puedan dar conflictos. Además, será el profesor/a el que se mueva dentro del aula, no el alumno/a.
- Llevar un seguimiento de todo lo trabajado en clase, preguntando al alumnado a diario para inculcarles el hábito de estudio diario.
- Revisión de sus cuadernos, tanto para comprobar su trabajo como la realización de tareas, así como la corrección de las mismas. Revisión de que han realizado las tareas.
- Clarificar el vocabulario de las unidades didácticas. En general, el alumnado presenta un nivel de vocabulario muy bajo.
- Reforzar la competencia digital.
- Estar atentos para que todo el alumnado anote en la agenda las tareas y fechas de exámenes y ponerlo en la plataforma utilizada.
- No poner más de dos exámenes el mismo día

5.7. Fomento del plan de lectura

Se recogen las siguientes actuaciones concretas a aplicar en las asignaturas del Departamento:

- Realización de lecturas en clase, por turnos, del material didáctico que se esté trabajando en cada momento.
- Realización de lecturas individuales del motivo de investigación requerido en la actividad en curso. • Escribir guiones para proyectos audiovisuales que posteriormente serán revisados por otros compañeros pertenecientes al mismo grupo, de esta forma se fomenta la lectura analítica.

- Lectura de artículos y contenidos didácticos relacionados con la Historia del Arte para desarrollar determinadas actividades.
- Realización de trabajos de manera voluntaria u obligatoria que requieran leer un recurso concreto para su posterior análisis crítico y comentario en clase.

6.Medidas de atención a la diversidad

La educación de los alumnos con necesidades educativas específicas, ya sean estas temporaleso permanentes, se regirá por los principios de normalización y de integración escolar.

Se considera alumnos con necesidades educativas específicas a todos aquellos que requieranuna atención específica por las siguientes causas:

- Discapacidad física, psíquica o sensorial
- Sobredotación intelectual
- Situaciones desfavorecidas de tipo socioeconómico, cultural, étnico, lingüístico o desalud

Las medidas dirigidas a dar una respuesta educativa adaptada al alumnado deben tener un carácter transitorio y revisable, facilitando la incorporación del alumno a las actividades de su grupo de clase, para así favorecer la integración social y el desarrollo de sus capacidades.

Las medidas de atención a la diversidad son las siguientes:

- Comunicación con el alumno, fomentando las relaciones personales y la autoestima.
- Apoyo y asesoramiento individualizado.
- Refuerzo educativo puntual.
- Optatividad en el planteamiento de las actividades.
- Adaptaciones curriculares.
- Comunicación y colaboración con las familias.
- Adaptación de las instalaciones.

Dentro de las adaptaciones curriculares diferenciaremos las poco significativas, relativas a la organización del currículo, de las significativas, concernientes a elementos básicos del mismo.

En todo caso, se trabajará en colaboración con el Departamento de Orientación tanto en la posible detección precoz de las necesidades educativas específicas como en relación a lasmedidas a adoptar en cada caso.

6.1.Medidas de carácter general.

El principio constructivista del aprendizaje considera a éste como un proceso de interacción y ayuda continua y exige partir de los conocimientos previos del alumno/a, así como de su nivel dedesarrollo dando por supuesto que este es diverso. Desde las áreas curriculares se recogerá información de la evaluación inicial y de la evaluación del desarrollo del alumno/a para determinar qué tipo de adaptaciones curriculares se aplicarán.

6.2.Medidas de carácter ordinario.

Significativas: Consiste en modificar los objetivos, contenidos y criterios de evaluación. Estas adaptaciones están dirigidas a aquellos alumnos con serias dificultades psíquicas para seguir eldesarrollo normal de la clase. Después de un informe psicopedagógico del Departamento de Orientación, las adaptaciones necesarias serán llevadas a cabo por el profesor del área junto con el profesor de psicopedagogía terapéutica del centro del Departamento de Orientación.

No significativas: El profesor recogerá información de la evaluación inicial y del posterior desarrollo del alumno para determinar que ajustes deben hacerse en cuanto a la metodologíapues la intención es que el alumno alcance los objetivos pero con una metodología que esté adaptada a sus necesidades y capacidades.

De acceso: Las adaptaciones de acceso consisten en adaptar los recursos materiales del centroa aquellos alumnos que tengan una discapacidad física o motora. Por ejemplo, se dispondría de rampas para minusválidos o libros en braille para ciegos.

6.3.Procedimientos para la detección de necesidades y criterios para la organización delapoyo y refuerzo educativo.

En el aula, el profesor deberá atender a las necesidades individuales de cada alumno realizandoadaptaciones no significativas cuando sea necesario. Deberá tener en cuenta que las capacidades que se desarrollen desde la programación sean equilibradas, no solo cognitivas sino también de equilibrio personal, de relación interpersonal, de inserción grupal, etc. Además, el profesor deberá programar los objetivos y contenidos con referencia a unos criterios de evaluación conocidos y asequibles al alumno y no como un listado de temas a impartir. Dicho esto, los aspectos metodológicos a considerar en el tratamiento de la diversidad en el área de
EPV tendrá en cuenta los siguientes principios metodológicos:

- Flexibilidad: no solo a nivel de agrupamientos, sino también, en la dificultad y combinación de actividades.
- Globalización de los aprendizajes: organizando los contenidos de manera que permitan alcanzarun mismo objetivo por vías distintas.
- Una metodología que favorezca el aprendizaje activo, funcional y autónomo, de manera que losalumnos adquieran poco a poco las estrategias y procesos que ellos necesiten para aprender.

6.4.Medidas de carácter extraordinario

Algunas estrategias para el desarrollo de estos principios metodológicos serán del tipo siguiente:

- posibilidades.
- **Gradación de dificultad en las actividades** propuestas para cada unidad. Se planificaránactividades de refuerzo y ampliación en cada unidad didáctica.
- Organización de la clase en **grupos o parejas cooperativos**.
- Realización de una **evaluación inicial** al comienzo del curso y también si procede al comienzo deuna unidad didáctica con objeto de determinar el nivel de competencia curricular de los alumnos.

- **Puesta en común y repaso** a finalizar cada bloque.
- Dar a conocer los **criterios de evaluación**.
- **Seguimiento diario** de los alumnos con más dificultades, ofreciéndole ayuda y refuerzo yresaltando sus progresos.

7. Materiales curriculares y recursos didácticos

Los criterios de selección de los materiales docentes curriculares que adopten los equipos docentes se ajustan a un conjunto de criterios homogéneos que proporcionan respuesta efectiva a los planteamientos generales de intervención educativa. De tal modo, se establecen ocho criterios o directrices generales que ayudan a evaluar la pertinencia de la selección:

1. Adecuación al contexto educativo del centro.
2. Correspondencia de los objetivos promovidos con los enunciados de la programación.
3. Coherencia de los contenidos propuestos con los objetivos, presencia de los diferentes tipos de contenido e inclusión de temas transversales.
4. Acertada progresión de los contenidos y objetivos, su correspondencia con el nivel y la fidelidad a la lógica interna de cada materia.
5. Adecuación a los criterios de evaluación del centro.
6. Variedad de las actividades, diferente tipología y su potencialidad para la atención a las diferencias individuales.
7. Claridad y amenidad gráfica y expositiva.
8. Existencia de otros recursos que facilitan la tarea educativa

Entre los recursos didácticos, se podrán utilizar los siguientes:

- La explicación del profesor; si no es imprescindible, mejor que los propios alumnos vayan progresando en el autoaprendizaje
- Blocs de dibujo.
- Lápices de distinta dureza, lápices de colores, rotuladores, ceras, acuarelas…
- Modelos varios de escayola y jarrones de barro y cerámica para dibujo del natural.
- Sólidos básicos en madera y plástico. Piezas industriales y de fontanería para croquis acotados y representación en dibujo técnico.
- Se emplearán figuras geométricas tridimensionales y planas para familiarizar a los alumnos con los cuerpos geométricos.
- Material de dibujo (regla, compás…).
- Material para reciclaje.
- Material informático.
- Internet, programas de tratamiento de texto y de imágenes, y anuncios publicitarios audiovisuales.
- Papel de todos los tipos, cartulinas, cartón…
- Láminas de arte.
- Plastilina, arcilla, escayola…
- Instrumentos de modelaje.
- Uso de las fichas de trabajo, actividades interactivas, animaciones, vídeos, autoevaluaciones, etc.
- Páginas web de museos, monográficas de artistas, etc.

8.Actividades complementarias y extraescolares

Propuesta de actividades ya concretadas pero que queda abierta para posibles visitas en la hora de clase, y que no interfiera en el funcionamiento del centro, como exposiciones temporales u otros eventos.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES DEL DPTO. DIBUJO 23/24

Evaluación	Actividad	Lugar	Fecha	Nivel/Grupos	Objetivos	Profesor acompañante	Observaciones (autobús. Coste…)
1º Ev	Museo Santa Clara. "La Madina Mursiya y el Palacio de Santa Clara. Urbanismo y Arquitectura"	Murcia	15 noviembre 21 noviembre 22 noviembre	1º ESO, grupos A, B, C, D, E, F y G	Programas Educativos ayuntamiento Murcia	M.D. Soto M. Merchán V.M. Espinosa	
2ª Ev	Museo Santa Clara. "La Madina Mursiya y el Palacio de Santa Clara. Urbanismo y Arquitectura"	Murcia	06 febrero 13 febrero	2º ESO (cuatro grupos)	Programas Educativos ayuntamiento Murcia	M.D. Soto M. Merchán V.M. Espinosa	
2ª Ev	Museo Santa Clara. "Arte y arquitectura islámica"	Murcia	20 febrero	1º de bachillerato (dos grupos de dibujo técnico)	Programas Educativos ayuntamiento Murcia	M. Merchán V.M. Espinosa	
1º y 2ª Ev	Visita a la Escuela de Arte para que se nos muestre sus instalaciones , posibles exposiciones temporales y los cursos que allí se imparten.	Escuela de Arte. Murcia	Las que nos asignan desde la Escuela de arte y en la hora de clase de la asignatura del Deptº de Plástica que corresponda	1º y 2º de Bº Dibujo técnico (2 grupos de 1º y un grupo de 2º) 2º Bº IDI y NMA	Esta actividad se viene desarrollando desde hace muchos años y es una forma de que los alumnos vean salidas a sus estudios.	M.D. Soto M. Merchán V.M. Espinosa	
1º y 2ª Ev	Fotografía con móvil. Impartido un profesor jubilado de la Escuela de Arte	IES Alfonso X el Sabio. Murcia	En la hora de Plástica asignada a cada grupo	2º Bachillerato (IDI y NMA) 2º ESO (3 grupos)	Conocer las bases de la fotografía utilizando el móvil como cámara	M.D. Soto V.M. Espinosa	

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES DEL DPTO. DIBUJO 23/24

Evaluación	Actividad	Lugar	Fecha	Nivel/Grupos	Objetivos	Profesor acompañante	Observaciones (autobús. Coste…)
1º Ev	TALLER DE EDUCACION EN ARQUITECTURA SOSTENIBLE DE LA REGION DE MURCIA del Colegio de Arquitectos	Visita a la sede del BORM y a la Fundación Parque Científico	30 de octubre	1º Bachillerato de Dibujo Técnico	Sostenibilidad en arquitectura, con la aplicación de la tecnología para la mejora de los edificios	M. Merchán V.M. Espinosa	
1º Ev	Viaje Cultural a Italia	Roma, Florencia, Pisa	Diciembre 2023	2º Bachillerato	Conocer lugares históricos y artísticos.	M.D. Soto V.M. Espinosa	Coste de avión, bus y barco.
1º y 2ª Ev	Taller de Photoshop	IES Alfonso X el Sabio	Oct- Abril. Horario de tarde	1º,2º de bachillerato	Bases del programa de edición de imagen Photoshop	M.D. Soto	
1º y 2ª Ev	Taller de InDesing	IES Alfonso X el Sabio	Oct- Abril. Horario de tarde	1º y 2º de bachillerato	Aprender la maquetación de textos con el programa InDesing	M.D. Soto M. Merchán	
1º y 2ª Ev	Taller de Caligrafía Creativa	IES Alfonso X el Sabio	Oct- Abril. Horario de tarde	3º 4º de ESO y 1º,2º de bachillerato	Lettering	M.D. Soto M. Merchán	
1º y 2ª Ev	Taller de Restauración	IES Alfonso X el Sabio	Oct- Abril. Horario de tarde	1º y 2º de bachillerato	Procesos de restauración de obras de arte	M.D. Soto	
2º Ev	Visita a RTVE	Murcia	Oct-Abril	2º bachillerato	Funcionamiento de la radio y la televisión.	M.D. Soto V.M. Espinosa	

9. Estrategias e instrumentos para la evaluación del aprendizaje

La definición más simple de evaluar es la de “asignar un valor a algo, juzgar”. La tarea de evaluar representará el cauce de información que nos permita formular juicios que, a su vez, puedan llevar a la toma de decisiones.

En la actualidad, hay que considerarla como una vía para valorar parcial o globalmente todo el proceso de enseñanza-aprendizaje; es decir, no solamente si los alumnos han conseguido los objetivos y contenidos previstos, han alcanzado las competencias clave, sino también el proceso: método, tiempos, actividades, papel del profesor y del alumno, etc.

Es importante diferenciarla de la calificación. Si bien la evaluación se ve reflejada en el resultado numérico que es la calificación, no siempre habrá de ser reflejada en este número, sino, por ejemplo, en actuaciones a lo largo del curso respecto a la flexibilidad de la programación didáctica o gestión del aula.

9.1. Características de la evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos de la Educación Secundaria Obligatoria debe reunir estas propiedades:

- Ser continua, porque debe atender al aprendizaje como proceso, contrastando diversos momentos o fases. Ello implica que habrá actividades avanzadas que puedan suponer la superación de anteriores actividades si el caso lo requiere.
- Tener carácter formativo, porque debe tener un carácter educativo y formador y ha de ser un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.
- Ser integradora, porque atiende a la consecución del conjunto de los objetivos establecidos para la etapa y del desarrollo de las competencias correspondientes.
- Ser individualizada, porque se centra en la evolución personal de cada alumno.
- Ser cualitativa, en la medida que aprecia todos los aspectos que inciden en cada situación particular y evalúa de manera equilibrada diversos aspectos del alumno, no solo los de carácter cognitivo.

En el desarrollo de la actividad formativa, definida como un proceso continuo, existen varios momentos clave, que inciden de una manera concreta en el proceso de aprendizaje:

Evaluación inicial

- Permite conocer cuál es la situación de partida y actuar desde el principio de manera ajustada a las necesidades, intereses y posibilidades del alumnado.
- Se realiza al principio del curso o unidad didáctica, para orientar sobre la programación, metodología a utilizar, organización del aula, actividades recomendadas, etc
- Utiliza distintas técnicas para establecer la situación y dinámica del grupo clase en

conjunto y de cada alumno individualmente.

- Afectará más directamente a las primeras fases del proceso: diagnóstico de las condiciones previas y formulación de los objetivos

Evaluación formativa-continua

- Valora el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje a lo largo del mismo.
- Orienta las diferentes modificaciones que se deben realizar sobre la marcha en función de la evolución de cada alumno y del grupo, y de las distintas necesidades que vayan apareciendo.
- Tiene en cuenta la incidencia de la acción docente.
- Se aplica a lo que constituye el núcleo del proceso de aprendizaje: objetivos, estrategias didácticas y acciones que hacen posible su desarrollo.

Evaluación sumativa-final

- Consiste en la síntesis de la evaluación continua y constata cómo se ha realizado todo el proceso.
- Refleja la situación final del proceso.
- Permite orientar la introducción de las modificaciones necesarias en el proyecto curricular y la planificación de nuevas secuencias de enseñanza-aprendizaje.
- Se ocupa de los resultados, una vez concluido el proceso, y trata de relacionarlas con las carencias y necesidades que en su momento fueron detectadas en la fase del diagnóstico de las condiciones previas.

9.2.Instrumentos o pruebas.

Los instrumentos que han de medir los aprendizajes de los alumnos deberán cumplir unas normas básicas:

a) Deben ser útiles, esto es, han de servir para medir exactamente aquello que se pretende medir: lo que un alumno sabe, hace o cómo actúa.
b) Han de ser viables, su utilización no ha de entrañar un esfuerzo extraordinario o imposible de alcanzar.

Entre otros instrumentos de evaluación conviene citar los siguientes:

Exploración inicial

Para conocer el punto de partida, resulta de gran interés realizar un sondeo previo entre los alumnos. Este procedimiento servirá al profesor para comprobar los conocimientos previos sobre el tema y establecer estrategias de profundización; y para el alumno, para informarle sobre su grado de conocimiento de partida.

Puede hacerse mediante una breve encuesta oral o escrita, a través de una ficha de

Evaluación Inicial. Normalmente se utilizarán las preguntas para iniciar el tema y una posterior aplicación del Aprendizaje Significativo.

Cuaderno del profesor

Es una herramienta crucial en el proceso de evaluación. En ella se encuentran todos los elementos que se van evaluando, así como los comentarios o anotaciones que se realizan. Se puede utilizar el Excel o Idoceo. Estas herramientas permiten valorar de forma ponderada cada entrega del alumnado.

Este cuaderno será para un seguimiento personalizado, donde se anoten todos los elementos que se deben tener en cuenta: asistencia, rendimiento en tareas propuestas, participación, conducta, resultados de las pruebas y trabajos, etc.

Observación diaria

Se realizará una observación diaria de elementos como os siguientes:

- Valoración del trabajo de cada día, muy utilizado para calibrar hábitos y comportamientos deseables.
- Participación en las actividades del aula, como debates, puestas en común…, que son un momento privilegiado para la evaluación de actitudes. El uso de la correcta expresión oral será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno.
- Trabajo, interés, orden y solidaridad dentro del grupo.
- Desempeño en las competencias clave, correspondientes a la unidad didáctica en curso

Puesto que las evaluaciones 1º y 2º son orientativas, la nota de los alumnos de dichas evaluaciones será sin cuantificar los decimales que se contabilizarán para la nota final de curso.

Cuando el alumnado falta a clase el día del examen por motivos de salud, deberá presentar en la siguiente sesión el correspondiente justificante médico, si el médico se niega a dárselo el alumno podrá aportar la receta con la fecha o el justificante que el médico le haga a su padre/madre como acompañante o el que en su caso, expide la máquina con la cita.

El examen se realizará el día que el alumno regrese y no el día que elija el alumno.

En ningún caso se repetirá un examen a un alumno que aporte un justificante por enfermedad que no haya sido realizado por un facultativo médico.

Si el motivo de la falta se debe a otra causa de fuerza mayor, el docente valorará el motivo y estimará la repetición del examen. Este aspecto también afecta a las hojas de ejercicios y a los trabajos.

Para sacar media deberán superar el 35% en cada uno de los apartados de instrumentos: láminas y/o trabajos con pruebas objetivas.

10. Concreción d los elementos Transversales

El currículo oficial indica que en el aula se deben tratar transversalmente los siguientes temas: Educación al consumidor, Educación ambiental, Educación para la paz, Educación para la salud,Educación moral y cívica, y Educación para la igualdad de los sexos.

En la guía didáctica se sugiere al profesorado que los trate cuando surjan situaciones en el aula que lo aconsejen. Se ha procurado que los temas transversales, de gran importancia en la etapade Educación Secundaria Obligatoria, estén presentes en las distintas unidades de este proyecto, tal y como se expone a continuación:

- **Educación ambiental.** Se intenta promover la adquisición de hábitos respetuosos con el medio ambiente en multitud de contenidos y de actividades a lo largo de toda la etapa. Losobjetivos que se persiguen son:
- Fomentar el respeto a los seres vivos.
- Buscar el equilibrio en las relaciones entre los seres humanos, los animales y el medio físicoen el que conviven.
- Concienciar a los alumnos/as de que todos somos responsables de la contaminación medioambiental, y proponer medidas correctoras.
- **Educación moral y cívica.** Se fomenta el desarrollo de actitudes abiertashacia las opiniones de los demás y de actitudes críticas ligadas al rigor, la precisión y el orden en larealización de tareas como valores fundamentales de una sociedad democrática. La enseñanza que emerge de la etapa es el respeto y el equilibrio del hombre con el medio ambiente que le rodea, en conexión directa con la Educación ambiental.
- **Educación para la paz.** Se aborda de un modo explícito en varias unidades, proponiendo, por ejemplo, el diseño de carteles publicitarios a favor de la paz, donde el mensaje del color juega un papel fundamental. Del mismo modo, a lo largo de toda la etapa subyacen algunosprincipios sobre los que se asienta dicha materia transversal, como:
- El respeto a los distintos comportamientos que presenta el ser humano.
- El equilibrio en las relaciones de los seres humanos entre sí y con el medio que les rodea.
- **Educación al consumidor**. Se resalta la importancia de que el consumidor cuide los productos adquiridos, valore su calidad y haga un uso correcto de los mismos para su buenaconservación

Puesto que las evaluaciones 1º y 2º son orientativas, la nota de los alumnos de dichas evaluaciones será sin cuantificar los decimales que se contabilizarán para la nota final de curso.

Cuando el alumnado falta a clase el día del examen por motivos de salud, deberá presentar en la siguiente sesión el correspondiente justificante médico, si el médico se niega a dárselo el alumno podrá aportar la receta con la fecha o el justificante que el médico le haga a su padre/madre como acompañante o el que en su caso, expide la máquina con la cita. El examen se realizará el día que el alumno regrese y no el día que elija el alumno.

En ningún caso se repetirá un examen a un alumno que aporte un justificante por enfermedad que no haya sido realizado por un facultativo médico.

Si el motivo de la falta se debe a otra causa de fuerza mayor, el docente valorará el motivo y estimará la repetición del examen. Este aspecto también afecta a las hojas de ejercicios y a los trabajos encomendados

PROCESO DE RECUPERACIÓN DE PENDIENTES

11. PROCESO DE RECUPERACIÓN DE PENDIENTES

11 RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Para recuperar una evaluación suspensa el alumno deberá entregar y superar en un plazo determinado lo no presentado antes y/o lo evaluado negativamente, así como superar la siguiente evaluación.
Los trabajos prácticos con una calificación inferior al 50 % se podrán repetir fuera del horario de clases con el objeto de mejorar la puntuación siempre que el profesor lo considere oportuno. También podrá
proponer la entrega de trabajos distintos a los ya realizados que resuman los contenidos mínimos a recuperar.

La recuperación de la parte teórica, si resulta necesario se realizará en el examen del mes de junio.

Los alumnos podrán recuperar las evaluaciones suspensas, en la última evaluación, en el examen que englobará los conceptos y procedimientos más importantes del curso. En caso de que el alumno no haya superado las diferentes evaluaciones debido a la falta de entrega de diferentes trabajos prácticos, el profesor le indicará qué ejercicios debe realizar y entregar el mismo día de la prueba teórico – práctica.

En caso de pérdida de evaluación continua, el alumno realizará un examen teórico – práctico en el mes de junio que resuma los contenidos y procedimientos trabajados por sus compañeros a lo largo del curso.

En caso de que el alumno/a curse una asignatura de continuidad con la suspensa, se encargará el profesor/a que le imparta ese año la asignatura, par el resto, lo hará la jefatura del Departamento

CONTENIDOS

Los contenidos serán los mismos que los que impartieran cuando realizaron la materia, ya sea LOMCE o LOMLOE

METODOLOGÍA PARA 1º, Y 2º ESO PENDIENTES

INDUCTIVO Y DEDUCTIVO, PRÁCTICO Y CREATIVO

- Los primeros días manejo del libro de texto, organización de apuntes y archivado de dibujostomados en clase de repaso.
- Previa explicación del contenido, señalar los objetivos principales
- Normas para la realización del trabajo personal
- Explicación de técnicas a utilizar en los ejercicios. Mostrar ejemplos prácticos.
- Después de la explicación, hasta su total comprensión, utilizando la pizarra si lo requiere, efectuarán los alumnos trabajos prácticos y que realizarán en casa y posteriormente corregidos por el profesor.
- Cálculo y realización de problemas, partiendo de un nivel bajo para progresivamente pasar a otros más complicados
- Aclaración de dudas

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y DE CALIFICACIÓN PARA ALUMNOS DE 1º, y 2º ESO PENDIENTES

Sobre 100 %

- Realización de láminas y trabajos encomendados_____hasta 50 %

- Exámenes de pendientes_____hasta 50 %

Si aprueban trimestralmente se les dará por aprobado la final.
Este curso no tenemos pendientes de bachillerato

Murcia, noviembre 2023

LA JEFA DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO,
Fdo.: Mª Desamparados Soto Beltrán